LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

30
ANNO 3
OTTOBRE
1 9 9 6
L.6.500
FRS 9.75
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABB. POST. COMMA 26 ART.2, LEGGE 549/95 MILANO

SOVIET STRIKE
E' GUERRA TOTALE!

NAMCO
INTERVISTA ESCLUSIVA

WIPEOUT 2097
LA RECENSIONE!

FINALMENTE A PADOVA

PLAYSTORIA

CHIAMA SUBITO
TEL. 049-8752689

PlayStation CENTER

KONAMI CENTER

DISPONIBILE LISTINO PER RIVENDITORI!!
FAX 049-8755048

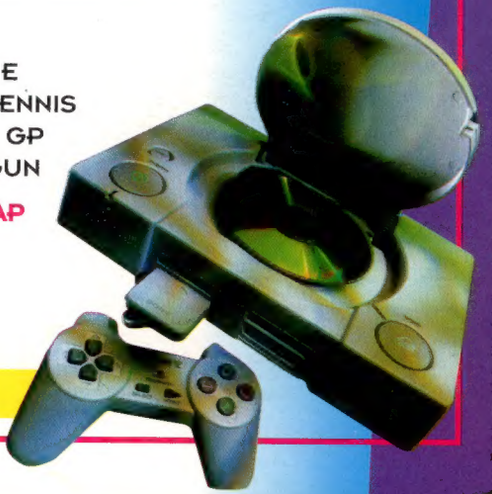
PLAYSTORIA - Via Roma, 53 - 35100 PADOVA

NUOVO ADATTATORE UNIVERSALE PSX

• FORMULA 1 + VOLANTE E PEDALIERE • OFFERTA •
FRANCK THOMAS BASEBALL CLUB '96
PETE SAMPRAS TENNIS
KILLING ZONE
IRON MAN X-O
STREET FIGHTER ZERO 2
KING OF FIGHTER '95
TOBAL NO.1
OVER BLOOD

DIE HARD TRILOGY
WIPE OUT XL
DESTRUCTION DERBY 2
FORMULA 1
INT TRACK & FIELSDRAGON BALL Z LEGEND
SPACE HULK
TOTAL NBA
NBA IN THE ZONE
SMASH COURT TENNIS
NIGEL MANSELL GP
HORNED OWL+GUN

NOVITÀ USA E JAP CON ARRIVI SETTIMANALI!!



TELEFONARE PER I TITOLI NON IN LISTA!

Tutti i marchi, loghi e foto appartengono ai loro legittimi proprietari

ACCESSORI PLAYSTATION

3.5" MEMORY DISK DRIVE

L. OFFERTA

PC COMMS LINK PACKAGE
FOR THE SERIOUS GAME HACKER

L. TELEFONARE

1 MEG MEMORY CARD
UP TO 15 GAME SAVES

L. TELEFONARE

120 SLOT MEMORY CARD
UP TO 120 GAME SAVES

L. OFFERTA

NEW

VASTO ASSORTIMENTO DELLE MINIATURE DEI TUOI PERSONAGGI PREFERITI

VENGER RADIO

VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 049-8752689
FAX 049-8755048

QUEEN computer

MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

SONY PLAYSTATION			DESTRUCTION DERBY	99.900	(E)	KILLING ZONE	99.900	(E)	PANZER GENERAL	99.900	(E)	SPACE HULK	99.900	(E)
3D LEMMINGS	99.900	(E)	DISCWORLD	99.900	(E)	KRAZY IVAN	99.900	(E)	PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS	99.900	(E)	STARFIGHTER 3000	99.900	(E)
ACTUA GOLF	99.900	(E)	DOOM	99.900	(E)	LOADED	99.900	(E)	PGA TOUR GOLF 96	99.900	(E)	STREET FIGHTER ALPHA	99.900	(E)
ACTUA SOCCER	99.900	(E)	EARTH WORM JIM 2	99.900	(E)	MAGIC CARPET	99.900	(E)	PHILOSOMA	99.900	(E)	SYNDICATE WARS	109.900	(E)
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	99.900	(E)	ESPN EXTREME SPORT GAMES	99.900	(E)	MORTAL KOMBAT 3	99.900	(E)	POWER SERVE 3D TENNIS	99.900	(E)	TEKKEN 2	99.900	(E)
AGILE WARRIOR	109.900	(E)	EXTREME PINBALL	99.900	(E)	MYST	99.900	(E)	PRIMAL RAGE	99.900	(E)	TIME COMMANDO	99.900	(E)
AIR COMBAT	99.900	(E)	FADE TO BLACK	99.900	(E)	NAMCO MUSEUM 1	99.900	(E)	PRO PINBALL - THE WEB	99.900	(E)	TOP GUN	99.900	(E)
ALIEN TRILOGY	99.900	(E)	FIFA SOCCER 96	99.900	(E)	NAMCO MUSEUM 2	99.900	(E)	RACING SKIES	99.900	(E)	TOPOLINO WILD ADVENTURE	99.900	(E)
ALONE IN THE DARK 2	99.900	(E)	FINAL DOOM	99.900	(E)	NBA IN THE ZONE	99.900	(E)	RAIDEN PROJECT	109.900	(E)	TOSHINDEN 2	99.900	(E)
ANDRETTI	99.900	(E)	FORMULA 1	99.900	(E)	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)	RAPID RELOAD	99.900	(E)	TOTAL NBA 96	99.900	(E)
AQUANAUT'S HOLIDAY	99.900	(E)	GALAXIAN 3	99.900	(E)	NBA LIVE 96	99.900	(E)	RAYMAN	99.900	(E)	TRUE PINBALL	99.900	(E)
BIOHAZARD - RESIDENT EVIL	99.900	(E)	GALAXY FIGHTER	99.900	(E)	NEED FOR SPEED	99.900	(E)	RETURN FIRE	109.900	(E)	TWISTED METAL	99.900	(E)
BUBBLE BOBBLE	99.900	(E)	GEX	99.900	(E)	NFL GAME DAY	99.900	(E)	REVOLUTION X	79.900	(E)	VIEW POINT	109.900	(E)
BUST A MOVE 2	89.900	(E)	GUNSHIP 2000	99.900	(E)	NFL QUARTERBACK CLUB 96	99.900	(E)	RIDGE RACER REVOLUTION	99.900	(E)	VIRTUAL OPEN TENNIS	99.900	(E)
CRITICOM	99.900	(E)	HYPER MATCH TOUR TENNIS	99.900	(E)	NHL FACE OFF	99.900	(E)	RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION	99.900	(E)	WILLIAM ARCADE	99.900	(E)
CYBERIA	99.900	(E)	IMPACT RACING	99.900	(E)	NHL POWERPLAY HOCKEY 96	99.900	(E)	ROAD RASH	99.900	(E)	WING COMMANDER 3	99.900	(E)
D	99.900	(E)	INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP SOCCER	109.900	(E)	NOVASTORM	99.900	(E)	SHELLSHOCK	99.900	(E)	WIPE OUT	99.900	(E)
DEADLY SKIES	99.900	(E)	INTERNATIONAL TRACK & FIELD	99.900	(E)	OLYMPIC GAMES	99.900	(E)	SHOCK WAVE ASSAULT	99.900	(E)	WIPE OUT 2097	99.900	(E)
DEFCON 5	99.900	(E)	JOHN MADDEN 96	99.900	(E)	OLYMPIC SOCCER	99.900	(E)	SKELETON WARRIOR	99.900	(E)	WORMS	99.900	(E)
DESCENT	109.900	(E)	JOHNNY BAZOOKATONE	99.900	(E)	ON SIDE COMPLETE SOCCER	99.900	(E)	SLAM'N & JAM	99.900	(E)	ZERO DIVIDE	99.900	(E)

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO

telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

CDROM, Pc, AMIGA, CD32

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn

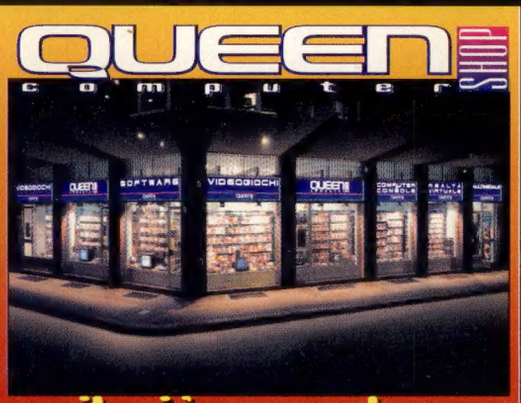
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar

3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

QUEEN computer SHOP



il più grande negozio italiano SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI

ORDINARE è FACILE

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

N° 30 - Ottobre 1996

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti, Fabio "Shogun" Ravetto
Hanno collaborato: Fabio "Bio" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Megane" Cortese, Massimo "Piesseics" Ferrari, Antonio "Log" Loglisci, Marco "End" Ravetto.
Grafica, impaginazione elettronica e copertina: Simone Crosignani

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Pietro Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Sede Legale: Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa: Via XXV Aprile 37 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/665281 - Fax 02/66528222
Rappresentante pubblicitario per il Regno Unito: Barbara Leavey - International Media Management - Tel. 0049/171/4933399 - Fax 0049/171/4934465
Prezzo della rivista: L. 6.500
Arretrato: L. 13.000

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
Distribuzione: So.di.p - Via Bettola 18 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 Art.2, legge 549/95 - Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Super Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 949 del 14/1/94.
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Playstation Plus - Emap Images UK.
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Super Console è una rivista indipendente non connessa a Sony.

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/72 e successive modificazioni e integrazioni.
Super Console © 1996 Futura Publishing S.r.l.
Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicati sono riservati.

Manoscritti, disegni e fotocopie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Bresso (MI) 1996

SOMMARIO

EDITORIALE

STRUTTURA E INFRASTRUTTURA

"La maggior parte dei cosiddetti videogames della nuova generazione che si avvalgono della grafica tridimensionale sono, in realtà, semplici infrastrutture, ambienti poligonali - non veri giochi. I simulatori di corsa più recenti presentano una grafica sempre più definita, offrono ventotto modalità di gioco differenti - ormai si può scegliere se guidare senza avversari, in direzione opposta a quella prevista, selezionare l'inquadratura dal tubo di scappamento... Opzioni, decine di opzioni che in fondo servono solo a mascherare una preoccupante carenza di contenuto..." *

(Eugene Jarvis)

Il creatore di **Defender** e **Robotron** lo dice senza mezzi termini: le recenti produzioni a carattere tridimensionale non sono altro che *infrastrutture* animate e non autentiche esperienze interattive. Giochi privi di giocabilità: di fatto, scatole vuote.
La ricerca esasperata della perfezione grafica in nome di un non ben precisato "realismo" si è sostituita da tempo all'esigenza di migliorare la qualità dell'interazione, forse l'aspetto più trascurato in venticinque anni di storia videoludica
Il mezzo elettronico è - per sua natura - uno strumento creativo, non meramente riproduttivo e tuttavia appare evidente il tentativo da parte degli sviluppatori di emulare con sempre maggiore fedeltà "*the real thing*", la cosa reale, dimenticando che realismo, gameplay e divertimento non sono concetti interscambiabili.
Nintendo ha sempre prodotto videogiochi nei quali l'elemento fantastico è dominante rispetto a quello realistico. **Super Mario** si muove in un universo assolutamente irreale, caratterizzato da funghetti magici e targarughe dispettose. Le potenzialità della macchina vengono quindi piegate alle esigenze creative di Shigeru Miyamoto: assiologicamente parlando, prima viene l'autore, poi la macchina.
Sega, viceversa, persegue la via della simulazione realistica: Yu Suzuki e Tetsuya Mizuguchi, leader di AM2 e AM3 rispettivamente, chiedono processori sempre più potenti per sviluppare videogiochi che ripropongono - attraverso la mediazione elettronica - esperienze "reali". L'abilità dei programmatori in questo caso sta nel personalizzare la simulazione. Coinvolgere il giocatore senza stravolgere il gioco e le sue regole.
E Sony? Non potendo contare su una divisione interna paragonabile a quelle dei suoi concorrenti, si affida all'estro e alle capacità di sviluppatori esterni. Tante differenti dottrine al posto di un unico sistema filosofico. Il risultato è che la produzione ludica PlayStation è la più eterogenea in assoluto: se Nintendo 64 e Sega Saturn restano - nonostante tutto - piattaforme "nipponiche", PlayStation si configura come un prodotto videoludico internazionale.
L'ETCS londinese, l'appuntamento videoludico più importante della comunità videoludica europea, ha confermato che l'interminabile fase di sperimentazione è finita. Assisteremo, nei prossimi mesi, all'introduzione di *veri* videogiochi, nei quali la grafica tridimensionale non è più finalizzata a mostrare semplicemente le capacità della macchina, ma viene impiegata in modo funzionale al gameplay. In prodotti come **Soviet Strike** (EA) o **Tomb Raider** (Core Design), il 3D perde il suo carattere di intrusività e diventa complementare alla dinamica di gioco.
A questo punto...

...Super PlayStation Console dichiara aperta la nuova stagione videoludica.

LA REDAZIONE

PS: La penna ve l'abbiamo regalata, ma la carta e i francobolli li dovete mettere voi. Restiamo in attesa di leggere le vostre opinioni sullo stato attuale del divertimento elettronico.

* da un'intervista rilasciata al mensile americano Next Generation, settembre 1996.

SOMMARIO

PREVIEW

ROBOTRON X: 22
Un altro classico del passato fa la propria (ri)comparsa su Playstation. Per fortuna in questo caso il concept è sempre massiccio e la realizzazione tecnica è adeguata all'anno in cui ci troviamo...

FINAL DOOM: 24
C'è ancora qualcosa da dire sulla saga della id Software che non sia già stato detto, ridetto, ripetuto e ritrito? In quest'episodio "finale" (certo, certo...) ancora sangue, violenza e splatteramenti vari! Vi basta?

MORTAL KOMBAT TRILOGY: 28
Quando si parla di sangue e splatteramenti com'è possibile evitare di citare Mortal Kombat? Ora avete la possibilità di usare tutti i personaggi, tutte le mosse, tutte le combo, fatalities, babalities e chi più ne ha più ne metta, degli episodi precedenti!

FINAL FANTASY VII: 32
...ma non solo. Infatti, oltre a un'occhiata a come precede il gioco di ruolo più atteso degli ultimi tempi, potrete scoprire cosa bolle nel pentolone della Squaresoft. Ma come, minestrone anche stasera? Che schifo...

BUBBLE BOBBLE 2: 42
Ma come c'è il Pack e poi hanno realizzato pure la conversione di questo coin-op? Ah, ma questo è Virgin e... no, è l'altro che... Forse è meglio andare a pagina 42 a chiarirsi un pochettino le idee...

ONE TO ONE

TEKKEN-SHOKUNIN: 44
Tekken è un titolo entrato ormai nella leggenda per tutti i possessori di Playstation. Il seguito del picchiaduro Namco, *Tekken 2*, ha lasciato di stucco tutti grazie alla grafica da mascella spezzata e a un'attenzione quasi maniacale per i dettagli. **Super Playstation Console** è andata a scovare i responsabili di questi capolavori ed ecco cos'è venuto fuori!

REVIEW

STREET FIGHTER ZERO 2: 48
E questo che titolo è? Hmmm, nuovo, originale... Questa Capcom farà strada!

RAGING SKIES: 52
I cieli sono inca... cchiati mica da ridere, quindi non fate economia di Sidewinder!

SIM CITY 2000: 54
Direttamente da PC una "simulazione di sindaco" che vi farà fumare il cervello.

GUNSHIP: 56
Ma come, adesso si mettono anche a convertire i titoli dal Commodore 64?

WIPEOUT XL: 58
E' come il primo *WipEout*, ma più veloce, più divertente, più colorato... Basta?

SAMURAI SHODOWN: 62
Già non ne possiamo più di picchiaduro, se poi li realizzano in questo modo...

BURNIN' ROAD: 64
In poche parole *Daytona USA* per la Playstation... o quasi.

TUNNEL B1: 68
Cosa non è capace di fare la Playstation? Guardate questo gioco e ripensateci...

TIME COMMANDO: 74
Se potessi fare un viaggetto nel tempo tornerei senz'altro a un paio di mesetti fa...

IRON MAN X-O MANOWAR: 78
Ecco cosa ci mancava: i tie-in di personaggi dei fumetti che si filano in pochissimi...

EARTHWORM JIM 2: 82
Ancora una conversione? Ma su Playstation non sviluppano niente di originale?

TOBAL N° 1: 84
La Squaresoft impazzisce e si mette a fare i picchiaduro. Dove andremo a finire?

CRASH BANDICOOT: 88
Finalmente un platform che sa fare il platform. Ed è pure in treddi!

BUBBLE BOBBLE PACK: 90
Bubble Bobble e *Rainbow Island* in un unico CD; più di così...

COVER STORY

SOVIET STRIKE: 34
Dopo aver rivoluzionato il genere degli sparatutto con *Desert Strike* e averci deliziato con *Jungle* e *Urban Strike*, alla Electronic Arts sono ormai pronti per confezionare un nuovo prodotto della serie più amata dai guerrafondai di mezzo mondo. **Super Playstation Console** vola in California per saperne di più direttamente dagli sviluppatori di *Soviet Strike*...

RUBRICHE

PLAYGROUND: 6
Mazzate, pugni, sberloni, cazzotti... I lettori di **Super Playstation Console** discutono assai civilmente sullo stato attuale dei videogames. Chi ha detto "l'originalità è morta"? Se vengo lì ti spacco la faccia...

FAQ: 14
Le domande più gettonate del mese corredate, ovviamente, delle risposte più gettonate...

PLAY WORLD: 16
Tutte le novità dall'ECTS di Londra, conclusosi giusto qualche giorno fa, e la solita occhiata esaustiva al panorama videoludico nippnico in **Big in Japan**.

SUPERTRIX: 92
Questo mese in versione molto ridotta a causa dell'elevato numero di **Review** e **Preview** presenti: in ogni caso potete sempre esaltarvi con la prima parte della Soluzione completa di *Resident Evil*...

COGITO ERGO SONY: 96
Modalità di Fruizione ovvero "Le ditte produttrici di console ci pigliano tutti quanti bellamente per il nasello oppure no?". MBF indaga...

PRIMO PIEDE: 97
Volete vendere? Volete comprare? E allora chiamate il vostro agente di borsa! Ah, potete anche mandare i vostri annunci a questa allegra rubrichetta...

PLAYGROUND

SCANNERS

"Se veramente diventiamo malvagi e insensibili al punto da usare quelle splendide bombe H e al neutrone l'uno sull'altro, forse è meglio se ci eliminiamo da soli prima di raggiungere lo spazio e cominciare a fare cose orribili alle altre razze esistenti"
"Vuoi dire che saremmo noi gli Space Invaders?"
"Sì, dissi io, e mi dondolai sullo sgabello."

(Da* La Fabbrica degli Orrori, *di Iain Banks)

Immaginate un sistema videoludico che non abbisogni di upgrade semestrali, che sia in grado di evolversi e di aggiornarsi automaticamente, che possa fare a meno di scomode periferiche e che possa fruire di qualsiasi tipo di software esistente (immagini, suoni, odori). La piattaforma videoludica definitiva. L'ultima frontiera del divertimento elettronico. Esiste già: è la nostra mente. Il reparto di Ricerca & Sviluppo Sony Corporation of Japan sta studiando un modo per sfruttare le capacità della nostra brodaglia cerebrale per una serie di applicazioni di tipo elettronico. Sotto la direzione di Yoichiro Sako, un'equipe di tecnici Sony sta portando avanti un curioso esperimento: verificare se le attività extrasensoriali possano essere ridotte a dati e a bit e trasformate in una nuova, rivoluzionaria forma di comunicazione. Le possibilità sono immense: trasferire contenuti di pensiero ridefinendone le caratteristiche in base a un codice comunicativo che oltrepassi i limiti del linguaggio (per Wittgenstein pensare e parlare sono la stessa cosa: e se si potesse creare un linguaggio che non ingabbia il pensiero ma gli permette di esprimersi nella sua forma più autentica?). Il migliore videogioco mai realizzato resta lo *stream of consciousness* joyciano. L'esperienza videoludica potrebbe diventare sempre più immersiva: superando la mediazione degli attuali strumenti di interazione (joypad, joystick ma anche interfacce e GUI), sarebbe possibile controllare gli sprites direttamente con il pensiero, muoverli in modo più istintivo, sviluppare sistemi di realtà virtuale finalmente più coinvolgenti. *Entrare* nel videogioco. *Diventare* il videogioco. Se questo vi suona assolutamente remoto (dopo tutto, fino a oggi nessuna azienda è ancora riuscita a commercializzare a prezzi ragionevoli un sistema di *head* o *eye-tracking* di buona qualità per i sistemi di VR), vi basti sapere che alcune compagnie stanno già lavorando a strumenti capaci di convertire le onde cerebrali in trasmettitori di segnali. Una di queste, IBVA Technologies, Inc., già responsabile dell'Interactive Brainwave Visual Analyzer (IBVA), si appresta a introdurre sul mercato il Video Game Control (VGC) Expansion Pak (il prezzo è di 300 dollari, ulteriori info possono essere ricavate dal sito/ *www.opendoor.com/pagoda/ibva.html*). In breve, si tratta di un trasmettitore a raggi infrarossi di onde cerebrali. Una volta ricevute e decodificate per mezzo di una sorta di elettroencefalogramma, l'IBVA trasmette al computer le onde cerebrali sotto forma di dati trattabili dalla macchina. Il VGC Expansion Pak è compatibile con Sega Saturn, Super NES e, ovviamente, Sony PlayStation. Come diceva quella pubblicità Sony? *PlayStation ti fa esplodere il cervello*? Cronemberg aveva ragione.

MBF

Mi dispiace sinceramente che certa gente la pensi così. Di cosa parlo? Ma naturalmente dell'idea che alcuni hanno dei cosidetti nostalgici. Per quanto mi riguarda, i nostalgici non sono affatto persone che passano il loro tempo disperandosi e gridando "Dov'è *Pac Man*?", ma ragazzi che hanno perso lo stimolo che una novità porta sempre con sé. Certo, io sono uno di questi, ed effettivamente giocando non mi diverto più come un tempo. Riflettendo attentamente, cosa hanno di più giochi come *Ridge Racer, Tekken* o *Rayman* rispetto a classici del passato? Beh, io penso che l'innovazione che hanno portato questi anni sia stata puramente tecnica. Con ciò non intendo dire che sia stata una cosa negativa, anzi, io sono passato da Master System a Super NES e Game Boy fino a PlayStation senza dimenticare il PC e ora mi interessa molto il Nintendo 64. Questo prova che un nostalgico non è una persona che non ha di meglio da fare che piangersi addosso: solo, ha già visto tutto, bene o male. Certo, si diverte ancora giocando, ma non è interessato al numero di poligoni che può muovere una macchina rispetto a un'altra. Ma è forse questa una novità? Intendo dire, non si è sempre eccitati quando si fa una cosa per la prima volta? In seguito, a forza di starci a contatto, il fattore novità non c'è più, ma questo non vuol dire che non sia lo stesso piacevole. E, sinceramente, non sono d'accordo con chi sostiene che i vari Museums Namco siano comprati solo da nostalgici. Anzi, credo che a comprarli siano quelli che non hanno mai avuto il piacere di giocare a quei giochi che tutti declamano come classici imperdibili, pietre miliari della storia dei videogames. Io adesso a una partita ad *Alex Kidd* preferisco di certo mettere nella mia PlayStation il compact disc di *Resident Evil*... Capito il concetto?
Il Palmi

IL MEDIUM E' IL MESSAGGIO

In attesa che Sony sviluppi sistemi telepatici - walkman cerebrali POTETE sempre ricorrere ai sistemi telematici o alla posta (stra)ordinaria per interagire con MBF. La scelta è ampia. Non avete scuse.

POSTA ORDINARIA
Playground - Super PlayStation Console
Futura Publishing
Via XXV Aprile 37, 20091 Bresso (MI)

POSTA ELETTRONICA
mbfil@mbox.vol.it

TELEFONO
02/66528334
(mercoledì dalle 15 alle 17per informazioni varie, venerdì dalle 16 alle 18 per trucchi e soluzioni)

FAX
02/665282222

Ma voi siete matti!
e vi spiego anche il perché: ho 25 anni ed un passato da videogiocatore trascorso su C64, Intellivision, Vectrex e Pc sui quali ho lasciato molte ore della mia infanzia e adolescenza ed un bel po' della mia vista. Ultimamente per un motivo o per l'altro (e si purtroppo si cresce...) mi ero un po' allontanato dal mondo dei videogames ma l'altro ieri allettato da un bella offerta (398.000 lire) ho acquistato una PSX a dire il vero abbastanza all'oscuro di quello che mi aspettava. Ebbene, ho passato un giorno intero a giocare con le demo di *Battle Arena Tohshinden* e *WipeOut* (che rimbambito qualcuno dirà ma in effetti è quello che ho pensato io...) tanto che ieri sono corso a comprare anche *Battle Arena Tohshinden*. Be' , ora se c'è qualcuno che parla di crisi dei videogiochi e rimpiange il vecchio (e pur sempre mitico) C64 allora è proprio matto! Non ho mai visto niente di simile sul più potente dei PC sui quali ammetto di essere più ferrato.
Ammetto anche che si tratti di entusiasmo iniziale e che per giudicare un prodotto occorre valutare sia a breve che a lunga distanza ma sul numero di luglio/agosto della Vostra bella rivista (comprata 10 minuti dopo la console) leggo addirittura di implicazioni filosofiche e politiche per quel che riguarda la valutazione dei "giochini" come a me piace chiamarli.
Forse, i videogiocatori di oggi sono come i calciatori italiani che lavorano due ore a settimana, percepiscono stipendi da favola e si permettono di dire che sono stressati: li abbiamo abituati troppo bene. O forse al ragazzino che non vede l'ora che esca il suo "giochino" preferito di queste cose proprio non gliene frega un bel niente, e coi videogiochi continua solo a divertirsi un casino, come faccio io.
E come consiglio a tutti.
Massimo "Il Ciccio" Pizzochero
cipa@iol.it

Ragioniamo per analogia e questo è un grande limite. Siamo generalmente incapaci di cogliere il peculiare della realtà con la quale interagiamo quotidianamente: ci limitiamo a cogliere superficiali differenze o evidenti somiglianze tra l'oggetto esperito e altri ormai sedimentati a livello mentale. Critichiamo i cloni che in fondo non giochiamo nemmeno e rimpiangiamo classici che oggi nessuno si filerebbe più. Non sono riuscito ad apprezzare *Z* fino a quando non mi sono reso conto, al decimo livello, che il nuovo dei Bitmap Bros non ha nulla a che fare con il wargame dei Westwood, *Command & Conquer*. Un mio amico, uno dei pochi, continua a ripetermi che i videogiochi sono morti, passati, old. Credo invece che sia morto il mio amico, o meglio, l'amico che amava i videogiochi. La sua passione, ora, è lo snowboard. Questo per dire che l'oggetto in sé - il videogioco - pur essendosi evoluto o involuto a seconda dei punti di vista, mantiene alcune caratteristiche intrinseche e costitutive che alcuni soggetti fruitori - noi - hanno perso. Invecchiare non significa altro che cambiare gusti, contenuti di pensiero, orientamenti. Non credo che noi siamo la mera aggregazione delle nostre esperienze: spesso modifichiamo così radicalmente il nostro assetto personale da trapassare in un essere del tutto nuovo, magari somigliante al nostro io precedente, eppure radicalmente differente a livello interiore. Un po' come gli ultracorpi di Jack Finney: l'essere e l'apparire vanno a braccetto eppure divergono proprio quando meno te lo aspetti. La nostalgia non è che il desiderio di tornare a un passato mitico, a sensazioni perdute, come avverte Proust. Ma non basta comprare qualche museo Namco per far cessare quella fastidiosa ma anche affascinante sensazione di mancanza, di privazione, di sottrazione. Sono le esperienze passate che abbiamo smarrito, non i giochi: nessuna compilation potrà preservare dall'oblio quella partita a *Galaga* che avevamo giocato una decina di anni fa al bar in piazza, ma soprattutto non sarà in grado di restituirci il significato più autentico di quell'esperienza.

Ho appena acquistato PlayStation approfittando dell'abbassamento dei prezzi. A questa scelta sono arrivato dopo un periodo di riflessione, infatti io sono anche un possessore di PC, ma mi rendo conto che piuttosto che spendere ogni anno in media 500.000 per aggiornare singole parti della mia macchina (ora P100) tanto vale comprarne un'altra che mi dura di più e che - per una spesa analoga - può venire rimpiazzata con una più potente (magari ricavando qualcosa dalle vendita di quella precedentemente posseduta). Ho comprato la vostra rivista e mi è piaciuta subito, dunque ho deciso di scrivervi questa lettera con alcune considerazioni.
Per quanto riguarda il fatto che i giochi di una volta erano più divertenti di quelli di oggi posso dire che la cosa è soggettiva, infatti io mi diverto con i giochi di oggi tanto quanto con i giochi usati molti anni addietro; la cosa che conta di più in un gioco per far divertire è la giocabilità.... Ad esempio: avevo visto in negozio 2 giochi simili: *Tohshinden* e *Tekken*; guardandoli mi sembrava meglio il primo (impressione visiva: grafica e inquadrature in 3-D migliori) poi, giocandoli, ho preferito *Tekken*. Quindi il parametro oggettivo per valutare un gioco potrebbe essere la giocabilità, anche se la valutazione finale è soggettiva; infatti lo stesso può piacere ad alcune persone ed ad altre no, ad esempio io stesso riconosco che un gioco come *Total NBA 96* è tecnicamente perfetto e se la cava bene anche dal lato giocabilità, ma non essendo appassionato di basket preferisco un gioco di calcio o di formula 1 (sport di cui sono appassionato) fatto tecnicamente peggio e magari con meno giocabilità....
RedLion

Dammi una definizione di giocabilità, Leone Rosso...

Ave, mitico Bittanti!
Ti seguo fin dai primissimi numeri di **Zzap!**, e sono immensamente felice di ritrovarti ancora una volta su una rivista dedicata, per di più, alla mia console. La posta di **Super Console Playstation** è la migliore in assoluto... Finalmente una rubrica depurata da epistole di lattanti rompiballe!!! Non vorrei ricadere nel solito, scontatissimo tema dei "good ol' times", ma non posso tirarmene fuori. Sono passato direttamente dal mitico C64 a Playstation, e penso di essere la persona giusta per dare un'occhiata al panorama videoludico con sguardo puro. La qualità del software sta discretamente scadendo, e la cosa mi è balzata agli occhi quando mi sono trovato davanti tre giochi che la critica ha accolto calorosamente, ma che mi sembrano poco al di sopra della sufficienza. Si tratta del classico *Ridge Racer Revolution*, di *D* e di *Adidas Power Soccer* ("Eresia!!!", grideranno migliaia di giovini inquisitori!). Il primo è un discreto giochino di corse, che può vantare un buon engine grafico, ma che con la guida c'entra poco. Discorso a parte meritano le musiche... Io avrei preferito del buon ragga o un po' di punk a quel rumore, comunque de gustibus... Ma, in primis, capiranno mai i japonesi che in auto si va forte facendola sbandare il meno possibile? Ma passiamo oltre...chi ricorda le vecchie avventure sul 64, quelle testuali, lunghissime ed in grado di offrire una sfida degna di tale nome? Finendo *D* il gior-

BRICIOLE

Ironia della sorte, Zippi si lamenta di alcune (presunte) incongruenze relative ai punteggi assegnati da **Super PlayStation Console** a *Olympic Soccer* e *The Need For Speed*. Zippi si interroga sulle motivazioni per cui il simulatore di calcio targato US Gold abbia ricevuto 82% su **Super Console** laddove la versione Saturn si è meritata 90%. Ora, a parte il fatto che si tratta di un gioco disponibile per due console differenti, il titolo è stato testato da due differenti recensori su riviste diverse, che hanno una linea editoriale (e uno staff redazionale) differente. Rivista che leggi, punteggio che trovi (disarmante, ma di fatto è così). Per ciò che concerne The Need for Speed, il gioco ha suscitato forti polemiche in redazione. C'è chi ritiene la versione PlayStation ottima (Max, Biomassa) chi invece mediocre (Fabio Ravetto, il sottoscritto). Solo la biancheria intima è più soggettiva di un giudizio... (mi trattengo a stento dal fare una battuttaccia... NdSimon).

no in cui l'ho acquistato mi sono sentito, quantomeno, buggerato. Ma come?! Tre ciddì pieni di grafica e poi solo due o tre enigmi? Ma che la grafica siderale se la sbattano in quel posto!!! E poi *Adidas*... Bello, molte inquadrature, ma ce ne fosse una utile per giocare!!! Il gioco in sé non è neanche malaccio, ma io mi ritrovo a giocare con la camera sky, che rende il tutto molto simile a *Kick Off* per il C64, perché è la sola visuale decente per poter giocare! Spero nella pubblicazione, non per mera mania di protagonismo, ma per conoscere il tuo punto di vista sulla questione.
Continua così!
Dario Parrinello Meli
rmajere@freenet.hut.fi

L'avvento dei 32-bit ha consentito ai programmatori di usufruire di tecnologie sempre più sofisticate, e ciò si è tradotto nell'apparizione di emulazioni calcistiche assai definite dal punto di vista grafico, ma sicuramente meno giocabili e divertenti delle precedenti. Ora, simulare e fingere sino sinonimi. Le simulazioni di calcio più recenti sono due volte finte. La tesi che voglio sostenere in questa sede è che, nonostante le apparenze, i giochi calcistici sono sempre meno realistici. Mi spiego meglio. La possibilità di utilizzare telecamere virtuali che inquadrano l'azione da ogni punto di vista possibile (e impossibile) ha trasformato i giochi di calcio in mere rielaborazioni elettroniche delle dirette televisive, che puntano sulla moltiplicazione delle visuali per accrescere il livello di spettacolarità dello sport. Ora, un conto è vedere il calcio, un altro è giocarlo. E allora non stupisce che gli estimatori delle simulazioni calcistiche invochino a gran voce *Kick Off* o *Sensible Soccer*, giochi caratterizzati da una grafica bidimensionale e soprattutto da visuali che non corrispondono alle modalità di ripresa più diffuse (se non per brevissimi frangenti, vedi la celebre "inquadratura alla *Kick Off*" citata durante una telecronaca della Gialappa's Band quando era ancora simpatica). Insomma, un sistema di scatole cinesi, per cui il calcio viene trasformato e modificato dalla ripresa televisiva che a sua volta viene emulata dal videogioco. Da *FIFA Soccer* in poi, i videogiochi di calcio hanno smesso di simulare lo sport e hanno cominciato a simulare le riprese televisive. Platone opera una critica feroce nei confronti delle opere artistiche, che definisce "copia di copia", imitazione delle Idee trascendenti che costituiscono l'unica vera realtà. I manufatti artistici, secondo Platone, sono doppiamente lontani dal vero. Ecco, i videogiochi di calcio più recenti - molti dei quali sono opere d'arte digitali - sono suscettibili della medesima critica: sono copia di una copia. *Adidas Power Soccer* è un esempio paradigmatico della trasformazione del calcio in mero fenomeno spettacolare del tutto irrelato rispetto al dato originale. Finzione allo stato puro: telecalcio simulato in diretta sui vostri monitor (alla faccia del DSTV). Quello che i programmatori (e molti recensori, specie quelli che hanno eletto il gioco Psygnosis a paradigma del genere) non hanno capito è che l'aggiunta di punti di vista impossibili e di poligoni renderizzati non trasformano un'accozzaglia di pixel mobili in qualcosa di divertente. Victory Goal '96 è forse l'unico gioco di calcio concepito in un'ottica tridimensionale a risultare quantomeno giocabile e funzionale, a riprova che la scuola nipponica negli ultimi anni ha fatto passi da gigante nell'ambito delle simulazioni di calcio (e i due *International Soccer Superstars* by Konami lo dimostrano), mettendo fine al decennio di egemonia europea. Speriamo in tempi migliori. Magari nei supplementari...

RIDGE RACER REVOLUTION: *UN DISCRETO GIOCO DI GUIDA O LO STATO DELL'ARTE IN CAMPO AUTOMOBILISTICO?*

Vi scrivo per controbattere alla bellissima risposta di MBF a una lettera pubblicata sul numero 25 di **Super Console**. MBF si chiedeva nelle ultime righe del suo discorso se le future console "più evolute" e trasformate in mezzi di comunicazione digitale potranno in qualche modo arrestare l'interminabile fase di transizione del mercato videoludico, ma a mio avviso la risposta a questo interrogativo è scontata. Provate a pensare un attimo: i videogiochi e le console sono sostanzialmente dei prodotti "usa e getta", nel senso che hanno un valore d'uso direttamente proporzionale al tempo durante il quale offrono divertimento. Anche il videogioco più massivo, infatti, dopo un periodo di tempo più o meno lungo, perde la sua capacità di far divertire i suoi fruitori, fino a diventare noioso o, nel migliore dei casi, ripetitivo. Infatti, anche *Doom* - che considero il migliore videogioco di tutti i tempi - finisce per annoiare quando ormai sono state scoperte tutte le locazioni segrete nonché la collocazione dei bonus e dei nemici. Ed ecco allora che alla morte del gioco risorge nel videogiocatore il desiderio di possedere altri prodotti nuovi, che moriranno anch'essi. Ora, il mercato videoludico si basa proprio sul soddisfacimento costante della richiesta dei consumatori di fruire di giochi sempre nuovi, per cui quando la domanda si attenua per vari motivi, ecco che diventa prioritario per le aziende costruire nuovi mercati per ottenere nuovi profitti. Per le case produttrici, quindi, costruire una ipotetica "macchina finale", con hardware e software di livello insuperabile, non conviene perché sarebbe presto incapace di generare nuovi mercati e quindi nuovi profitti. Questo porrebbe fine alla interminabile fase di transizione del mercato, ma anche del mercato stesso.
In definitiva, questo è il motivo per cui Saturn e PlayStation non sono che un pelino più potenti dei vecchi sedici bit ed è lo stesso per cui Nintendo 64 non è che un pelino più potente delle console a 32-bit.
Il lettore a cui MBF rispondeva sul numero 25 segnalava un pericolo, ovvero la sindrome del PC trasferita in ambito console, pericolo che si è poi puntualmente concretizzato e che si sta manifestando con tutta la sua energia. Ogni qual volta una console avrà raggiunto la stagnazione sul fronte del software, verrà immediatamente sostituita da un'altra (leggermente) più potente.
Il fenomeno apparentemente paradossale per cui più una macchina è potente e meno sopravvive sul mercato è stato genialmente intuito da MBF ed è da spiegarsi, a mio avviso, col fatto che una nuova console - presentando una variazione nell'hardware molto modesta rispetto al suo predecessore - ha sempre portato nel fronte del software una variazione ancora più minimale di quella offerta dall'hardware, il che ha ridotto costantemente il tempo necessario per raggiungere la stagnazione.
Se Sony e Sega hanno sostanzialmente deluso con il software delle nuove macchine, da Nintendo sarebbe quantomeno lecito aspettarsi mazzate paurose, perché la famigerata casa nipponica ha sempre avuto il brutto vizio di trasporre sempre gli stessi titoli sulle nuove console: vedi la riproposizione di vecchi hit, con qualche innovazione, ma già visti e riviste migliaia di volte.
Alien

Quando dici che il videogioco perde la sua capacità di far

divertire i suoi fruitori, attribuisci all'oggetto delle potenzialità che invece sussistono a livello del soggetto fruitore. Un videogioco non è come una bottiglia di birra che si svuota progressivamente del suo contenuto, ma conserva intatte le sue peculiarità a ogni successiva bevuta, pardon, fruizione. Il videogioco non diventa noioso: siamo noi che ci annoiamo. L'obsolescenza è il contrappasso dell'innovazione: nel caso dei videogiochi e dell'informatica, il fenomeno è più evidente che in altri contesti. Tuttavia, l'importante è evitare di sopravvalutare l'importanza dell'hardware: sono i contenuti a catturare l'attenzione del pubblico e a persuaderlo ad acquistare un certo sistema piuttosto che un altro. Se è vero che la qualità del software è strettamente legata alla potenza dell'hardware, d'altra parte le specifiche tecniche non sono un valido motivo per cambiare sistema videoludico a scadenze temporali sempre più ridotte. Vorrei infine invitarti a non generalizzare eccessivamente: la riproposizione di Mario su Nintendo 64, ad esempio, si è tradotta in una epocale ridefinizione del genere dei platorm games a tre dimensioni e non a una banale manovra commerciale.

Apro questa mia congratulandomi con te per l'ottima risposta fornita alle missive del sedicente Zippie e del sottoscritto sul numero 28 di **SPC**. Trovo soprattutto interessante lo spunto da te introdotto relativo al divertimento in quanto tale. Si ciancia tanto sul fatto che i giochi siano o meno divertenti, ma nessuno si è preso la briga di fornirne (o almeno di provarci, visto che si tratta di un'impresa improba) una qualche definizione. D'altro canto, come si fa a definire in maniera precisa qualcosa di estremamente sfuggente come il divertimento? Il divertimento è una sensazione e come tale imponderabile, indefinibile.
Per questo, a mio avviso, non esistono criteri oggettivi in base ai quali misurare il grado di divertimento che un gioco offre, tanto più che esso dipende in massima parte dai gusti del fruitore. Si dice che il mondo è bello perché è vario e il mondo videoludico non fa eccezione. C'è chi si diverte con tutti i picchiaduro sulla piazza (compresi i vari *Golden Fighter*), c'è chi ama gli rpg, c'è ancora chi impazzisce per i platform games e così via...
Ognuno ha, come è ovvio, le sue preferenze e, alla luce di ciò, cercare di valutare un gioco in maniera obiettiva è del tutto idiota. Se io affermo che il mio gioco preferito da sempre è *Super Contra*, mentre tu, Matteo, preferisci *Resident Evil*, chi ha obiettivamente ragione? Nessuno, è solo una questione di gusti, e discutere sui gusti è una delle cose più inutili di questo mondo. Non ritengo, insomma, che il divertimento si presti a valutazione obiettive e razionali.
La verità è che si tratta di una questione priva di soluzione, una specie di circolo vizioso. Nessuno potrà mai spiegare che cosa sia il divertimento videoludico. Credo invece che si possa affermare senza timore di venire smentiti che esso, come ogni sensazione, si manifesta con intensità e secondo modalità differenti in persone differenti. Non è detto che uno stesso gioco debba suscitare in più soggetti le stesse emozioni, anzi, credo avvenga puntualmente il contrario.
Ciò considerato, anche il vostro ruolo di recensori assume una certa complessità. Se è vero che il valore di un gioco dipende dal divertimento che esso suscita, il voto stesso che siete chiamati ad assegnare ha - nonostante la competenza e l'esperienza che avete accumulato - un valore puntualmente indicativo.

Un'ultima osservazione: è vero che originalità e divertimento non sono necessariamente interdipendenti, ma è anche vero che, in linea di massima, un gioco originale ha più probabilità di coinvolgere (e di riflesso divertire) il giocatore rispetto a un altro che sappia tanto di deja vu.
The Mad Scientist

Divertire, dal latino divèrtere, ha la medesima radice di divergere. Diverte ciò che diverge, devia da, volge altrove. Risulta divertente ciò che apporta sollievo dalle fatiche e dagli affanni, in quanto rappresenta una deliberata rottura della routine quotidiana. I giochi sono divertenti, ma cosa succede quando il divertimento diventa routine quotidiana? Si trasforma in obbligo, in vincolo e non diverte più. Ecco perché molti addetti ai lavori videoludici sono paradossalmente coloro che videogiocano di meno: la loro passione, diventata lavoro e fonte di guadagni, si riduce a motivo di frustrazione.Giocare per Forza (che è anche il titolo di un libro di Ermanno Bencivenga, tra l'altro, abbastanza allucinato e allucinante - Bencivenga sostiene che i videogame producono piccoli alienati virtuali, qualunque cosa

voglia dire... Ma ci torneremo). The Mad Scientist sventola sul ponte la bandiera bianca e scagiona in un colpo solo i recensori, aprendo le porte al relativismo critico: d'ora in poi, cari lettori, non siete più autorizzati a lamentarvi per le divergenze (!) di giudizio.
Ora, non permetterete certo che il dibattito si concluda in questo modo, vero?

Innanzitutto complimenti per i tuoi tanti anni di onorato servizio e per la rivista che è splendida! Il mio cruccio e' questo: perché qualsiasi c***ta da far girare sul Picchio chiede ormai almeno 30 MB di hard disk, quando i giochi su cartuccia per console si accontentano al massimo di 4 MB (32 Mbits)??? Faccio un esempio. Prendiamo due dei migliori platform della storia assieme a *Super Mario World*: *Rayman* e *Donkey Kong Country*. *Rayman* su PC occupa 45 (!) Megabytes senza installare l'introduzione animata mentre *DKC* su Super Nintendo si accontenta di 32 Megabits su una bella cartucciona grigio topo. Non mi sembra che grafica e sonoro (per giunta da CD, quindi non installato su HD) di *Rayman* siano così superiori da giustificarne l'enorme mole di spazio richiesto. Nemmeno la vastità del gioco mi sembra superiore anche se *DKC* l'ho finito mentre *Rayman* no. Forse su cartuccia si possono comprimere molto di più i dati...ma fino a questo punto? Mah, misteri della tecnologia! Per giunta ritengo *DKC* superiore al pur bellissimo *Rayman*! E giochi come *Secret of Mana* e *Final Fantasy III* quanto spazio richiederebbero su PC??? Se la memoria apparentemente limitata delle cartucce è in grado di dare certi risultati, che meraviglie ci dobbiamo attendere dal Nintendo 64 (*Mario 64* mi fa già sbavare!)? Siamo sicuri che PlayStation e Saturn possano reggere il confronto? E visto che ho accennato al N64, non ti sembra una politica un po' assurda quella della Nintendo di vendere a parte un lettore CD (per giunta particolare...)(si tratta di un lettore di dischi magnetici, non di un lettore di CD-ROM - NdMBF) avendo già in programma di fare giochi solo per quel supporto (vedi *Zelda 64*)? E poi la console e' in commercio solo con due giochi...e di *Pilotwings 64* non gliene frega niente a nessuno! Io ho sempre avuto cieca fiducia nella grande enne, fin dai tempi in cui qualche maligno diceva che il progetto N64 era solo una bolla di sapone per far tremare la concorrenza, ma adesso comincio ad avere dei dubbi... Aspetto che il N64 scenda ad un prezzo abbordabile (per avere la console, *Mario 64* e, quando uscirà, il lettore CD si dovranno sborsare un paio di milioni... assurdo!) oppure opto per PlayStation che mi sembra comunque un'ottima macchina? Oppure considero la terza possibilità che è di upgradare il mio umile DX2 66 a Pentium 100? Fiducioso aspetto la tua autorevole risposta!
maxo@inrete.it

Bah, non saprei: consulta l'I-Ching e poi decidi se upgradare o meno. I Pentium 100 mhz sono già obsoleti, semmai monta qualcosa di più potente se proprio vuoi videogiocare in modo decente. O meglio: se vuoi videogiocare. L'offerta videoludica per PlayStation è chiaramente più cospicua (quantitativamente) rispetto a quella del Nintendo 64 e il prezzo dei giochi su CD-ROM è inferiore a quello su cartuccia, ma - scusa la tautologia - Mario è sempre Mario (*Super, Kart* e tutto il resto...). Comunque, se è vero che pochi titoli buoni sono meglio di tanti mediocri, avere una console senza giochi è come schiacciare una cacca sul marciapiede e non avere nulla per levarsela.

QUIZ DEL MESE: A QUANTI FPS GIRA FORMULA 1? *SI PREGA DI INDICARE CHIARAMENTE SE SI TRATTI DI VERSIONE PAL O NTSC...*

Tagliando sui convenevoli (lodi, etc.), vorrei parlarvi di qualcosa di pratico... Leggendo la recensione di Formula 1 sul numero 29 di **Super PlayStation Console**, mi sono imbattuto nella seguente frase: "[...] giochi come *Ridge Racer* o *Motor Toon 2*, anche muovendo un numero di poligoni superiori, regalano una fluidità più elevata con 30 fps o più... *Formula 1* gira comunque molto bene (a occhio e croce circa 25 fps) e probabilmente la leggerissima carenza di frame è dovuta alla Pal version da noi provata [...]" Purtroppo è già da tempo che mi imbatto in dichiarazioni come queste pubblicate su varie riviste, e pensavo di scrivere a voi perché mi sembrate i più aperti di vedute, e sicuramente date ascolto ai vostri lettori. Il problema è questo: Le versioni NTSC dei giochi (in generale), per avere una fluidità assoluta, devono girare a 60 frame al secondo (appunto, fps). Quelli PAL invece a 50. Questo perché, come ben sapete, il refresh (ossia l'aggiornamento) dello schermo da parte del raster impiega più tempo sugli schermi PAL (1/50 di secondo), a causa del maggiore numero di linee presenti. E allora mi chiedo: perche' dite che un gioco che in NTSC gira a 30 fps è più fluido di uno che in PAL gira a 25 (e qui fate bene a usare il termine "fluido" invece di "veloce"!)??? Un gioco PAL che gira a 25 fps è ESATTAMENTE fluido come uno NTSC che gira a 30!!! Infatti, ciò vuol dire che lo schermo viene aggiornato una volta si e una no (60/2 = 30 e anche 50/2 = 25)... Quindi la fluidità è la stessa. Sarebbe come dire che *Tekken* NTSC (che gira a 60 fps) è PIU' FLUIDO di *Tekken* PAL (che gira a 50 fps)!!! Assurdo, no? Ok, non vorrei fare troppo la parte del "professore", quindi la finisco qui... Ci tenevo semplicemente a farvi notare questo particolare che, seppur piccolo, porta spesso a polemiche sulle conversioni NTSC/PAL...
Fabrizio Zavagli.
Fabrizio_Zavagli@amp.flashnet.it

Grazie per la precisazione, Fabrizio. Si tratta di uno di quegli equivoci duri a morire. Un po' come la ricorrente espressione "Il gioco è caratterizzato da fastidiosi effetti di clipping", quando il clipping - di per sé - non è affatto fastidioso, a differenza del bad clipping, ovvero all'apparizione istantanea anziché graduale di poligoni su schermo...

Sono un appassionato di giochi sportivi, strategici e manageriali e possiedo una PlayStation acquistata assieme a *FIFA Soccer '96*. Tutto bello, squadra personalizzata, radiocronaca etc. Con i miei amici abbiamo creato un nostro campionato, compriamo, vendiamo, scambiamo giocatori e al momento della partita, lasciamo giocare il computer avvalendoci delle tattiche e dei valori dei giocatori da noi messi in campo. In poche parole, gestiamo la parte manageriale. Ora, perché nessuno realizza giochi sportivi manageriali per PlayStation sul modello di *Player Manager*? E dire che un gioco come *Football Manager 2* girava benissimo su un umile Commodore 64! Concludendo, ho notato che nel campo delle simulazioni manageriali per PlayStation le cose si stanno muovendo, vedi l'uscita di *Transport Tycoon*. Cosa ne pensi?
Paolo Delprato
(Savona)

Sono uno della cosiddetta "vecchia guardia" (guardia di che poi...) e leggo riviste del settore fin dai tempi del mitico **Videogiochi**. Ora , a 21 anni , la mia passione è rimasta immutata tanto che acquisto praticamente TUTTE le riviste del settore (Si, anche inglesi, francesi e americane) oltre a possedere Saturn, Playstation e un Pentium 166. Ti scrivo per dirti che con tutti i miei sistemi non riesco a trovare un gioco di calcio che valga la pena comprare: ragazzi sveglia! Tutto quello che c'è sul mercato fa schifo (forse si salva solo *Victory Goal '96* per Saturn...) perché manca il re. Il re è *Kick Off*. Sigh, quante volte abbiamo provato il brivido di volare verso la porta palla al piede, entrare in area e fulminare il portiere con un aftertouch! AARRRGHHH! Che sensazione unica !1-0! Difendiamoci nell'injury time! Vittoria sublime!!! Dove diavolo è la Anco? Dove è Dino? Ti prego dimmelo e diccelo MBF !! *Sensible*, quel giochino semplicistico e banale, viene preso in considerazione per una eventuale conversione ma i veri giocatori vogliono *Goal*, *Kick Off 2* o tutti insieme in una bella compilation! Inoltre voglio *Out Run* (in arrivo!!!!), *After Burner* (anche lui!), Bionic *Commando* (boh), *Shinobi*(idem), *Super Hang On* (mah), *Thunderforce* (sembra di si), *Hellfire* (grande!) e molti altri. Viva i veri grandi giochi! Abbasso *SF Alpha* etc.! Non fatevi prendere per il naso, ragazzi!
Lorenzo Maini
dr.zero@iol.it
P.S. I COMMODORE mi hanno rotto i coglioni... e continuano a rompermi i coglioni!(era cosi la frase originaria , mi pare...)

Le acque si stanno effettivamente muovendo, Paolo. Simulazioni strategiche e manageriali appaiono con sempre più frequenza, il che conferma il fenomeno di picizzazione delle console. Oltre a *Transport Tycoon* sono apparsi giochi come *Sim City 2000* (recensito su questo stesso numero), *AIV* e presto vedremo *Syndicate Wars* e molti altri. Anche sul fronte delle simulazioni calcistiche di carattere gestionale sono in arrivo prodotti come *Player Manager 2* e *4-4-2* (entrambi da Virgin). Rispondendo a Lorenzo, preciso che sono in arrivo gioco di calcio per PlayStation come *Onside Soccer*, *Fifa Soccer '97*, *Kick Off '96*, *Striker '97*, *International Soccer Superstars*. In un mare di fuffa, qualcosa dovrà pur galleggiare...

PERGIOCO®

PLAYSTATION
videogiochi

3D LEMMINGS	74.900
ACTUA SOCCER	74.900
ADIDAS POWER SOCCER	84.900
AGILE WARRIOR	84.900
ALIEN TRILOGY	89.900
ASSAULT RIGS	89.900
BIG HURT BASEBALL	89.900
BUBBLE BOBBLE	79.900
BUST A MOVE 2	79.900
CHESSMASTER II	89.900
CRITICOM	79.900
CYBERIA	99.900
CYBERSPEED	89.900
D	89.900
DESCENT	79.900
DISCWORLD	89.900
DOOM	99.900
EXTREME PINBALL	89.900
FADE TO BLACK	89.900
FIFA SOCCER '96	89.900
FORMULA 1	89.900
GALAXY FIGHT	79.900
GEX	79.900
GUNSHIP	89.900
HEBEREKE'S POPOTTO	89.900
HI-OCTANE	89.900
IMPACT RACING	94.900
IRON MAN X/O	89.900
JOHNNY BAZOOKATONE	89.900
JUPITER STRIKE	89.900
KILEAK THE BLOOD	89.900
KRAZY IVAN	89.900
LOADED	84.900
LONE SOLDIER	89.900
MAGIC CARPET	89.900
NAMCO MUSEUM VOL.1	94.900
NBA In the Zone	89.900
NBA LIVE '96	89.900
NEED FOR SPEED	89.900
NFL GAME DAY	94.900
NFL QUARTERBACK '97	89.900
NHL FACE OFF	94.900
NOVASTORM	89.900
OFF WORLD INTERCEPTOR EX	79.900
OLYMPIC GAMES	94.900
OLYMPIC SOCCER	94.900
ONSIDE	94.900
PANZER GENERAL	94.900
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS	94.900
PGA TOUR GOLF '96	89.900
PRIMAL RAGE	94.900
PRO PINBALL THE WEB	84.900
RAGIN' SKIES	94.900
RAPID RELOAD	79.900
RAYMAN	94.900
RESIDENT EVIL	89.900
RESURRECTION Rise of Robots 2	94.900
REVOLUTION X	59.900
RIDGE RACER REVOLUTION	94.900
SHELLSHOCK	89.900
SHOCKWAVE ASSAULT	99.900
SLAM 'N' JAM	89.900
SPACE HULK VENGEANCE	94.900
STARBLADE ALPHA	89.900
STARFIGHTER 3000	89.900
STREET FIGHTER ALPHA	94.900
TEKKEN	89.900
TEKKEN 2	94.900
THE RAIDEN PROJECT	94.900
TOMB RIDER	89.900
TOSHINDEN 2	94.900
TOTAL ECLIPSE TURBO	89.900
TOTAL NBA	94.900
TRACK & FIELD	89.900
TRUE PINBALL	89.900
VIEWPOINT	99.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	89.900
WING COMMANDER III	89.900
WIPE OUT	89.900
X-COM Enemy Unknown	74.900
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	94.900
ZERO DIVIDE	49.900

PLAYSTATION
italiana 449.000 lire

accessori

vari

ADAPTOR	19.900
CAVO LINK PLAYSTATION	19.900
CAVO PAL PLAYSTATION	29.900
CAVO SCART EURO AV	34.900
MULTI TAP PLAYSTATION	79.900
MEMORY CARD SONY	69.900
MOUSE PLAYSTATION	69.900

controlli per corse

MAD CATZ VOLANTE PSX	139.900
NEGCON PAD A VOLANTE	79.900
PERIPHER VOLANTE PSX	119.900
RACING CONTROLLER	79.900

joysticks

PSX ARCADE JOYSTICK	99.900
SPECIALITY JOYSTICK	119.900

joypads

CONTROL STATION PAD	79.900
CONTROLLER ORIGINALE	49.900
CONTROLLER ANALOGICO	69.900
PSX1 BASIC PAD	34.900
PSX2 UPGRADE PAD	69.900
STATION MASTER PAD	49.900

A BRESCIA
il nuovo negozio PERGIOCO,
in via Trieste 4/A,
fra piazza Duomo e via Dieci Giornate.

vendita telefonica per tutta Italia

Telefonate 02 / 29524256

Consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire.

Risposta immediata sulla disponibilità di magazzino.
I prezzi comprendono IVA e POSSONO VARIARE

PERGIOCO®

MILANO via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio - angolo via Dante

MILANO via ALDROVANDI
MM1 Lima - angolo via Plinio

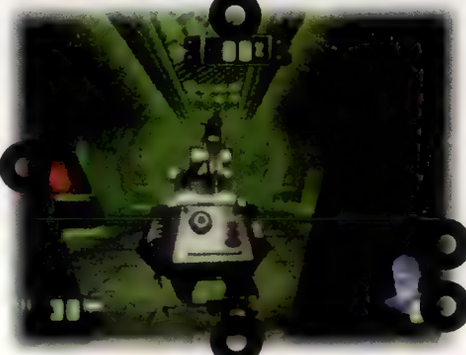
ROMA via Degli SCIPIONI 109/111
Metro Ottaviano - quartiere Prati

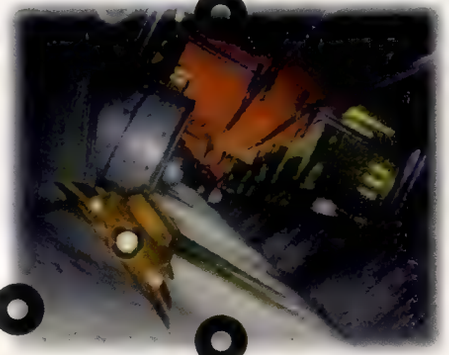
BRESCIA via TRIESTE 4/A
Fra Piazza Duomo e via Dieci Giornate

(CH) LUGANO Q.re MAGHETTI 20
Nel centro storico culturale

PERGIOCO® Point **MONZA (MI) via CAIROLI 5**

< GLi SpeCIAliStI! >





NOVITA' GIAPPONESI

C1 CIRCUIT	159.000
HOKUTO NO KEN	159.000
HYPER RALLY	159.000
MACROSS	159.000
OVERBLOOD	139.000
RACING GROOVY	159.000
SAMURAI SHOWDOWN 3	159.000
STREET FIGHTER ZERO 2	159.000
TOBAL N.1	139.000
VANDAL HEARTS	159.000
WILD ARMS	159.000
ZERO DIVIDE 2	159.000

TITOLI PS-X EUROPEI

	TEL.
DARKSTALKERS	
DIE HARD TRILOGY	119.000
FADE TO BLACK	109.000
FORMULA 1	99.000
GUNSHIP 2000	109.000
IMPACT RACING	119.000
MAGIC CARPET	99.000
NAMCO MUSEUM 1	119.000
NBA IN THE ZONE	99.000
NEED FOR SPEED	99.000
POWER SPORT SOCCER	99.000
RIDGE RACER REVOL	99.000
SAMPRAS EXTREME	109.000
SPACE HULK	109.000
TEKKEN 2	99.000
TIME COMMANDO	119.000
TRACK AND FIELD	109.000
WING COMMANDER III	99.000

RIVISTE DI VIDEOGIOCHI AMERICANE E GIAPPONESI

NOVITA' AMERICANE

ANDRETTI RACING	119.000
BEYOND THE BEYOND	119.000
BLAZING DRAGONS	119.000
BUSTER BROS COLLECTION	99.000
CASPER	119.000
CRASH BANDICOOT	119.000
DIE HARD TRILOGY	119.000
DRAGON'S LAIR 2	119.000
JOHN MADDEN '97	99.000
NHL POWER PLAY	119.000
PROJECT OVERKILL	119.000
TEKKEN 2	119.000
TUNNEL B1	119.000

DISPONIBILE LA PLAYSTATION UNIVERSALE NON MODIFICATA !!

SOFTWARE ULTRA 64

BODY HARVEST	CRUIS'N USA
MARIO KART R	PILOTWINGS
STAR WARS	WAVE RACE 64
STAR FOX 64	GOLDEN EYE
KIRBY'S AIR RIDE	BLAST CORPS

ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

MET

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE	109.000
CAVO LINK	49.000
INTERFACCIA MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	39.000
JOYPAD INFRAROSSI	59.000
JOYPAD ORIGINALE	59.000
JOYSTICK INFRAROSSI	99.000
JOYSTICK TOP FIGHTER	89.000
MEMORY CARD 120 SLOT	79.000
MEMORY CARD	49.000
MEMORY DISK DRIVE	TEL.
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	149.000

ACCESSORI ULTRA 64

CAVO SCART RGB	TEL.
JOYPAD ORIGINALE	TEL.
MEMORY CARD	TEL.
MODULATORE RF	TEL.

PAGAMENTI RATEALI
SENZA ANTICIPO
E SENZA CAMBIALI

PLAYSTATION
PS-X

OFFERTISSIME !!! TUTTO LIRE 99.000
(FINO AD ESAURIMENTO SCORTE)

FIFA 96	BOXER'S ROAD
FALCATA	HYPER FORMATION SOCCER
PRIME GOAL EX	MAGIC BEAST WARRIOR
METAL JACKET	SF2 REAL BATTLE ON FILM
ESPN EXTRÊME USA	EXECTOR
THEME PARK	TOTAL ECLIPSE TURBO
AIR COMBAT USA	PRIMAL RAGE
WARHAWK	ASSAULT RIGGS
HI OCTANE	REVOLUTION X

DISPONIBILE
NINTENDO
ULTRA 64

NOLEGGIO
VIDEOGAMES

SONY PS-X JAP 220V	599.000
SONY PS-X USA 220V	499.000
SONY PS-X EURO	449.000
ULTRA 64 JAP + MARIO	TEL.
ULTRA 64 USA + MARIO	TEL.

MICROMEDIA A MILANO!!!
VIALE MONTENERO 12
ANG. VIA LATTUADA
(MM3 PORTA ROMANA)

Tutti i prodotti
da noi importati hanno
certificazione

CE

Direttiva E.C. 89/336
DL. 313 del 27/09/91
Direttiva E.C. 88/378

PER ORDINI O INFORMAZIONI:
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

FAQ

Carissimo MBF,
sono uno di quei lettori che hanno vissuto un passato videoludico "classico": Atari 2600 (non credevo ai miei occhi quando ho visto *Joust* inserito nella raccolta di successi Williams), C64, Amiga, mentre ora sono rimasto "catturato" dal mostro targato Sony. Sono un lettore della testata inglese **The Official UK PlayStation Magazine** che, essendo gestita indirettamente dalla Sony, non è - come tutte le riviste ufficiali - obiettiva per quel che riguarda i giudizi sui videogiochi. Sono stato contento di aver scoperto la vostra rivista (indipendente) e sorpreso di vedere te Matteo, nel ruolo di curatore dell'angolo epistolare (al tempo leggevo le lettere che inviavi alla redazione di **Zzap!**). Ma veniamo al dunque:
1) Vorrei un tuo parere personale su *Shock Wave Assault* (a mio giudizio un'ignobile porcheria).
2) Vorrei sapere qual è il migliore sparatutto per PlayStation o quale può essere considerato promettente.
Alex R.
South Kensington (London, England)
1) Confermo: un'ignobile porcheria.
2) Gli sparatutto disponibili per PlayStation sono per lo più mediocri. Il migliore resta il vecchio *Raiden Project*, direi. Promette davvero grandi cose, invece, *Project X2*, il sequel di *Project X* presentato sul numero scorso di **Super PlayStation Console**. Il gioco vanta 32,000 colori su schermo, tre livelli di parallasse (fino a cinque in alcune sezioni), background caricati direttamente da CD, possibilità di gioco simultaneo a due, undici livelli, sezioni in tre dimensioni, mostri di fine livello impressionanti (700k di animazioni), rotazioni, ingrandimenti e zoomate, teture mapping e poligoni, nonché effetti di trasparenza particolarmente efficaci. Inutile aggiungere che attendo *Project X2* con impazienza.

Uno dei miei titoli preferiti su Super NES era *ActRaiser* (Enix), un riuscitissimo mix tra azione e strategia dalla grafica eccellente. Volevo sapere se c'è qualche possibilità di vederlo anche su PlayStation.
Grazie per la vostra disponibilità.
Marco Tarchelli
mtarche@mbox.vol.it
I Quintet - team di sviluppo Enix che ha prodotto *Actraiser I&II*, *Slapstick*, *Soulblazer*, *Illusion of Gaia* e *Tenchi Sozo* - sta lavorando a *Act Raiser Remix* per Sega Saturn. Il remix include le cose migliori dei due episodi e sarà pronto tra qualche settimana. Non escludo una versione anche PlayStation, in un prossimo futuro.

Caro MBF,
sono alcuni mesi che non seguo il mondo colorato e psichedelico dei videogames. Vorrei comprare una PlayStation. Esistono per questa console degli RPG in stile giapponese con poca azione e molta esplorazione? Grazie.
Pier Giovanni Ciarlo
pier@lim.dsi.unimi.it
Posso citarti alcuni giochi di ruolo giapponesi disponibili o imminenti come come *Arc The Lad 2* (novembre), *Beyond the Beyond*, *Vandal Hearts*, *Popolocrois*, ma soprattutto *Final Fantasy VII* (vedere anteprima).

Caro Matteo,
volevo sapere quante collection di vecchie glorie targate Namco vedremo e se ci sono possibilità che in una di queste verrà incluso il mitico *PacLand*.
Antonio Cua
(Caserta)
Namco ha annunciato cinque compilation di classici. *PacLand* dovrebbe essere inserito nel quarto, mentre *Metrocross* sarà disponibile nel quinto. Altri classici nei negozi sono *Bubble Bobble Pack* (recensito a pag.90) nonché il primo volume di giochi Irem, che include il mitico *Zippy Racer*, *Kung Fu-Master* e *Ten-Yard Fight*. Secondo alcune voci, anche *Gorf* e *Phoenix* appariranno in una speciale raccolta di shoot'em up classici...

Qualche mese fa avete parlato nello spazio **Cogito, Ergo Sony** di Black PlayStation e del kit di sviluppo *Net Yarouze*. Quando sarà disponibile in Europa?
Davide
(Milano)
Non è stato ancora confermato l'arrivo di *Let's Create* in Europa. Le acque, comunque, si stanno muovendo. Recentemente, Metrowerks Inc., una compagnia specializzata nella creazione di tool software per piattaforme Macintosh, ha annunciato di aver stretto un accordo con Sony Computer Entertainment Inc of Japan. L'accordo prevede la realizzazione di uno speciale programma per sviluppare videogiochi per PlayStation e che può essere utilizzato con il *Net Yarouze*.

Sono rimasto veramente deluso da Nintendo 64 e credo che, nonostante tutto, non sarà in grado di compromettere il successo di PlayStation (e nemmeno di Saturn, se è per questo). Volevo quindi sapere se M2 sarà in grado di offrire qualcosa di veramente innovativo e se sai qualcosa sulla nuova PlayStation.
Stefano Serra
(Roma)
Per quanto concerne M2, è stato ufficializzato che la console Matsushita sarà dotata di due processori Power PC 602 (e non 603 come inizialmente previsto) e di un co-processore che avrà il compito di coordinare la doppia CPU (un po' come i due Hitachi del Saturn, che peraltro hanno causato più di un grattacapo ai programmatori). Il chip grafico della console sarà in grado di visualizzare contemporaneamente su schermo immagini MPEG e poligoni. Secondo alcune indicazioni fornite dalla stessa Matsushita, la piattaforma avrà un prezzo inferiore ai 300 dollari (probabilmente 299...). La data di uscita non è ancora stata confermata. Il progetto *Highlander* (il nome in codice di PlayStation 2), sembra essere ancora lontano dal completamento. Si vocifera che la nuova PlayStation incorporerà 8 MB di RAM, e sarà in grado di realizzare direttamente via hardware effetti di anti-aliasing, z-buffering, mip-mapping trilineare e texture filtering bi-lineare; L'obiettivo dei tecnici Sony sia quello di creare una console capace di visualizzare fino a 800.000 poligoni al secondo (effetti speciali inclusi). Non è chiaro se la macchina incorporerà un lettore CD-ROM (a quadrupla velocità) o addirittura un lettore DVD (segnalo intanto che l'uscita dei primi lettori è stata rinviata alla primavera del 1997 per "carenza di software", come volevasi dimostrare). Compatibilità assicurata con il software dell'attuale PlayStation. Data di uscita prevista: 1998. Vi terremo informati.

HI-TEKKEN

Se avete qualche dubbio di carattere videoludico, non esitate a contattarci attraverso lettera, fax, e-mail o telefono. In dettaglio:

LETTERA FAQ - Super PlayStation Console
Futura Publishing
Via XXV Aprile 37, 20091 Bresso (MI)

E-MAIL mbfil@mbox.vol.it

TELEFONO 02/66528334
(mercoledì dalle 15 alle 17per informazioni varie, venerdì dalle 16 alle 18 per trucchi e soluzioni)

FAX 02/665282222

Sono un fedele lettore di **Super PlayStation Console** che reputo la migliore testata attualmente disponibile in edicola. Vi scrivo per sapere se è disponibile qualche simulatore di sci o snowboard per Sony PlayStation (qualche speranza di vedere *Alpine Racers* di Namco in versione casalinga?)
Alberto Nocina
(Varese)
Namco non ha annunciato la versione PlayStation dello spettacolare *Alpine Racers*. In compenso, EA sta terminando una promettente simulazione di snowboard, *Shred-Fest* (novembre). A Los Angeles avevamo avuto modo di giocare all'appetitoso *Cool Boarders*, sviluppato dalla software house nipponica UEP. Quest'ultimo è previsto per l'inizio di dicembre al più tardi.

Complimentandovi con voi per l'eccellente anteprima di *WipEout 2097* (sulle altre riviste c'erano solo un paio di foto e mezza pagina di commento!) apparsa sul numero 29 di **Super Playstation Console** volevo chiedervi se siete a conoscenza dei gruppi techno che realizzeranno il soundtrack del gioco e se sarà possibile acquistare il CD nei negozi di dischi.
Fabrizio
Ecco la lista completa dei pezzi techno di *WipEout 2097*, aggiornata all'inizio di settembre.

Dubito che nei negozi italiani sarà disponibile il compact disc audio (ma puoi sempre provare con gli specialisti in importazione):

Afroride	**Leftfield**
Atom Bomb	**Fluke**
Dream One	**Future Sound of London**
Firestarter (instrumental mix)	**The Prodigy**
Herd Killing	**Future Sound of London**
Leave Home (Underworld mix)	**The Chemical Brothers**
Loops of Fury	**The Chemical Brothers**
Musique	**Daft Punk**
P.E.T.R.O.L.	**Orbital**
The Third Sequence	**Photek**
Tin There	**Underworld**
V Six	**Fluke**
Venom	**Photek**
We Have Explosive	**Future Sound of London**
Wipeout XL	**Source Direct**

Sono un ragazzo di 18 anni che da poco è entrato nel mondo di PlayStation, per questo motivo vi farò delle domande che potrebbero sembrarvi stupide. Sono un studente liceale e in piu' lavoro come grafico su *ShineLINE*, l'Internet Sevice Provider da cui vi scrivo. Dopo aver letto la vostra rivista di Giugno e dopo aver navigato sui siti Internet dedicati a PlayStation mi sono reso conto che ne esistono varie versioni ma non ho ancora capito la differenza. Ho capito che esistono tre versioni (Europea, USA e Giapponese), ma che differenza esiste tra le varie sigle come SH3000 o tutte quelle che esistono, ad esempio la mia ha la sigla SCPH-1002 C, ci sono forse differenze nelle prestazioni ?
Trust No One
Alberto Barban
abarban@veneto.shineline.it
Le differenze sono minimali (per lo più relative alla presenza o meno dell'uscita Super VHS). A parità di sistema televisivo (PAL o NTSC) le prestazioni delle varie versioni sono identiche.

Sono un fanatico dei vecchi classici (pensate che avevo comprato un Jaguar solo per giocare a *Tempest 2000*!) e volevo sapere se vedremo mai un sequel del mitico gioco di Minter su PlayStation.
Simone Gardina
(Cesena)
High Voltage Software, una software house di Chicago, Illinois sta lavorando alla versione PlayStation di Tempest 2000 per PlayStation che si chiamerà Tempest X. Il gioco sarà distribuito da Interplay. Non sono al corrente delle nuove opere di Jeff Minter.

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA - TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN

VENDITA E NOLEGGIO VIDEO GAMES

PLAYSTATION PAL	TEL
FORMULA 1	TEL
RESIDENT EVIL	105000
FATE TO BLACK	105000
THE NEED FOR SPEED	100000
TOMB RAIDER	TEL
NBA LIVE	95000
DESCENT	95000
TEKKEN 2	TEL
X MAN	105000
ON SIDE	109000
DESTRUCTION DERBY 2	TEL

PLAYSTATION USA	TEL
PROJECT HORNED OWL	119000
PROJECT OVERKILL	119000
CRASH BANDICOOT	TEL
NAMCO VOL 1	119000
SKELETON WARRIOR	89000
VIRTUAL OPEN TENNIS	89000
RETURN FIRE	89000
JUMPING FLASH 2	119000
TEKKEN 2	119000
MK TRILOGY	TEL
SYNDICATE WARS	TEL

PLAYSTATION JPN	TEL
STREET FIGHTER 2	159000
OVERBLOOD	159000
TOBAL N. 1	159000
SAMURAI SHODOWN 3	159000
ZERO DIVIDE 2	TEL
MEGA MAN 3	139000
VIRTUAL WRESTLING	159000
DOUBLE DRAGON	139000
TOSHINDEN 2	129000
ARC THE LAD 2	TEL
DRAGON BALLZ 2	159000

DISPONIBILI TITOLI PER:
SUPERNINTENDO
MEGA DRIVE - 32X -
GAME BOY - 3DO -

NINTENDO 64 USA TEL.

PER I TITOLI NON IN LISTINO TELEFONARE

VENDITA E RITIRO DELL'USATO

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

PLAYWORLD

SPECIALE ECTS

Londra - Al termine della tre giorni dell'ETCS, la fiera videoludica più importante d'Europa che si è tenuta dall'8 al 10 settembre scorso, è apparso lampante che che PlayStation è la console della nuova generazione che ha più possibilità di incrementare il proprio successo nei prossimi dodici mesi. Il vantaggio accumulato in occidente sui rivali Sega e Nintendo nonché la qualità del software della seconda generazione Sony assicurano a PlayStation un'altra annata spettacolare. Se si eccettua il PC, anomalo "standard" videoludico planetario, la console a 32-bit Sony può contare sul maggior numero di sviluppatori e, conseguentemente, di giochi. Il numero di titoli presentati è davvero impressionante e, finalmente, anche la qualità e l'originalità dei prodotti appare in visibile miglioramento. Fino a oggi sono state commercializzate oltre 7.2 milioni di console in tutto il mondo (2.1 negli Stati Uniti). Anziché propinarvi il solito minestrone di novità dal quale risulta pressoché impossibile evincere quali sono stati i prodotti davvero interessanti in display, abbiamo pensato di illustrare con dovizia di particolari i quindici migliori videogiochi della fiera rimandandovi ai prossimi numeri per ulteriori approfondimenti e recensioni. In dettaglio:

WipEout 2097
PSYGNOSIS - GIOCO DI CORSA

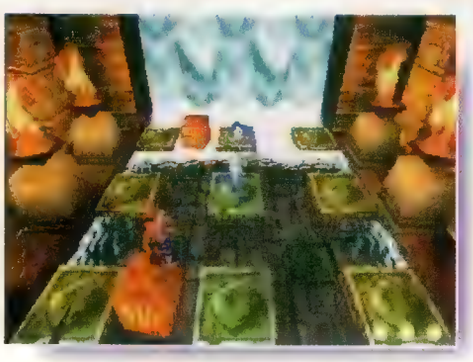
Recensito alla grande su questo stesso numero di **Super PlayStation Console**, *WipEout 2097* ha letteralmente entusiasmato critica e pubblico durante la fiera. Le innovazioni di rilievo del sequel - oltre ai consistenti miglioramenti cosmetici - riguardano l'aumentato numero di avversari, i nuovi scenari e l'inserimento di una barra di energia nella parte inferiore dello schermo che segnala il livello di resistenza agli urti del vostro veicolo. L'arsenale delle vetture da corsa è stato migliorato considerevolmente: ora potete utilizzare il triplo-laser, nuovi missili a ricerca programmata, bombe a effetto dirompente. È stato persino inserito un pilota automatico che vi consente di dedicare maggior attenzione alla distruzione dei vostri avversari piuttosto che alla guida! *WipEout 2097* include quattro differenti campionati. Splendido il soundtrack. Per ulteriori dettagli, andate a pagina 58.

Destruction Derby 2
PSYGNOSIS - GIOCO DI CORSA

Presentato dettagliatamente sul numero scorso di Super PlayStation Console, *Destruction Derby 2* non è un mero sequel del precedente, ma rappresenta un gioco in larga parte inedito. Per tutti coloro che non sapessero di cosa stiamo parlando ricordiamo che *Destruction Derby 2* è una simulazione di guida veramente spettacolare che si pone sullo stesso livello di *Ridge Racer Revolution* e *Formula One*. Il gioco è stato sviluppato dai Reflections, uno dei migliori team Psygnosis e include la bellezza di otto piste e quattro arene. I circuiti sono caratterizzati da saliscendi, dossi e curve a gomito. La velocità delle animazioni e l'ottimo metodo di controllo ne fanno uno dei titoli più attesi dell'anno. La spettacolarità degli incidenti supera quella di *Crash*, il film...

Crash Bandicoot
SONY - PLATFORM

Recensito su questo stesso numero, *Crash Bandicoot* ha tutte le carte in regole per diventare uno dei best-seller Sony della stagione autunnale. Il team dei Naughty Dog ha prodotto un platform tridimensionale veramente valido: è giocabile, divertente ed estremamente spettacolare. Se volete saperne di più volate a pagina 88.

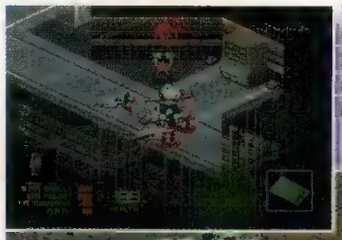


Soviet Strike
ELECTRONIC ARTS - SPARATUTTO

Dopo una serie di flop clamorosi (*Fifa Soccer '96* e tutta la linea sportiva a 32-bit in generale), Electronic Arts ha finalmente capito che limitandosi ad upgradare a livello meramente grafico i giochi concepiti per i sedici bit sui nuovi sistemi ludici non andrà lontano. Solo sviluppando il software sfruttando al massimo le peculiarità dell'hardware nativo è possibile realizzare autentici capolavori. Il quarto episodio della saga Strike, *Soviet Strike* è un prodotto interamente rinnovato rispetto ai suoi predecessori ed è destinato a lasciare il segno. Il gioco è stato accolto con grande entusiasmo e rappresenta uno dei progetti più importanti per il 1996 di Electronic Arts. Se volete conoscere tutti i segreti di *Soviet Strike*, vi rimandiamo a pagina 24.

Project Overkill
KONAMI - SPARATUTTO

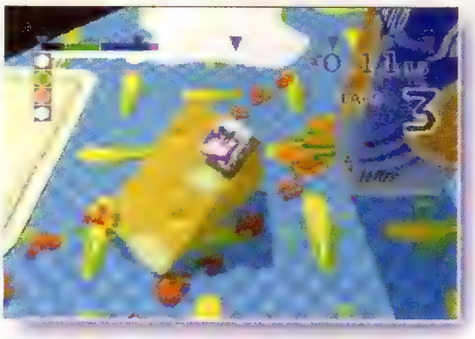
Atteso per novembre, *Project Overkill* è uno sparatutto violento e crudo, che susciterà non poche polemiche quando sarà finalmente disponibile. Il gioco ha accumulato ulteriore ritardo (presentato in esclusiva sul numero 27 di **Super PlayStation Console** era infatti previsto per luglio), ma i programmatori hanno ormai terminato la programmazione. Per chi non ne avesse mai sentito parlare, **Project Overkill** è un gioco d'azione realizzato con grafica isometrica e ambientato all'interno di basi aliene. Selezionando uno dei quattro personaggi disponibili dovrete farvi largo tra orde di mostri allucinanti. Veramente promettente, al pari della versione PlayStation di *International Soccer SuperStars Deluxe* che sarà disponibile più o meno alla fine di novembre.



Micro Machines V3

CODE MASTERS - AZIONE

Il nuovo episodio dell'interminabile saga di *Micro Machines*, autentico best seller a sedici bit, è semplicemente strepitoso. L'innovazione più radicale consiste nel poderoso restyling grafico che ha trasformato il paradigma della bidimensionalità in un prodotto a tre dimensioni del tutto inedito. La varietà del gioco - la solita pletora di livelli (40) e macchinine (30), ma soprattutto una giocabilità immediata fanno di *Micro Machines v3* il classico gioco che si impara in un minuto e si gioca per tutta la vita. O quasi. Uscita prevista: novembre.



Contra

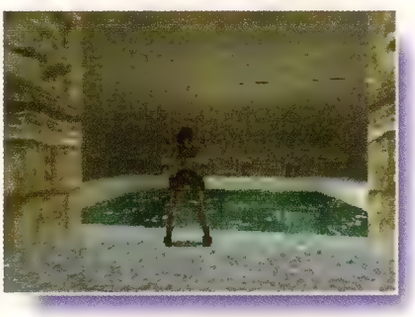
KONAMI - AZIONE

Sviluppato dal tem ungherese Allapaloosa, *Contra* presenta una serie di innovazioni che lo distinguono radicalmente dai suoi predecessori a sedici bit. Gli scenari del nuovo prodotto sono infatti realizzati con grafica tridimensionale e la struttura di gioco è stata conseguentemente modificata. È possibile infatti muoversi a 360° all'interno delle locazioni che includono aree metropolitane, foreste, pianeti ostili etc. Come in *Project Overkill*, anche qui abbiamo a disposizione un manipolo di mercenari per fermare i canonici alieni. Il giocatore deve farsi largo tra schiere di mostri attingendo a piene mani da un arsenale poderoso: missili, granate, lanciafiamme, bombe, razzi guidati etc. *Contra* prevede l'interazione simultanea di due giocatori. Le opzioni di gioco sono numerose ed è persino possibile selezionare una modalità 3D che può essere apprezzata appieno solo attraverso un paio di occhiali 3D inseriti nella confezione. Il gioco, inizialmente previsto per ottobre, è stato rinviato a gennaio per problemi di carattere tecnico. Ne approfittiamo per segnalare che la versione PlayStation di *Castlevania* è stata annunciata per questa primavera.

Tomb Raider

CORE DESIGN - AVVENTURA

L'ultima fatica targata Core Design non ha deluso le aspettative dei fans. *Tomb Raider* rappresenta la risposta europea a *Resident Evil*. E che risposta! Il prodotto confezionato dal team di Richard Barclay supera nettamente l'avventura Capcom sia dal punto di vista grafico sia per le dimensioni dell'area di gioco, nettamente più vasta. La qualità delle animazioni non hanno eguali nell'attuale produzione per PlayStation: Lara Croft, la protagonista del gioco, si muove sullo schermo con una grazia e un realismo davvero impressionanti. Il gioco non era ancora terminato al momento di andare in stampa, quindi vi rimandiamo al prossimo numero per una recensione affidabile di *Tomb Raider*.



KICKSTART
SHOP AND MAIL
Videogames & Culture

CENTRO SPECIALIZZATO NELLA VENDITA DI VIDEOGAMES IN TROFARELLO, A POCHI KM DA TORINO, IN VIA ROMA 34/D

SEGUI LE FRECCE !

Tel: 011/6496182 * 6496178 Fax 011/6496178

VIENI A TROVARCI OPPURE TELEFONA !

SI EFFETTUA ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA

CALENDARIO USCITE TITOLI

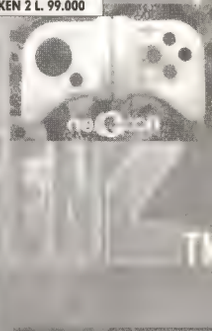
TENKA	SPARATUTTO 3D	INVERNO
TOMB RAIDER	AVVENTURA 3D	IMMINENTE
DESTRUCTION DERBY 2	GUIDA	IMMINENTE
PANDEMONIUM !	PLATFORM 3D	IMMINENTE
MICRO MACHINES V3	GUIDA 3D	INVERNO
SUPERSONIC RACER	GUIDA 3D	IMMINENTE
WIPEOUT 2097	GUIDA 3D	NOVEMBRE
SYNDACATE WARS	STRATEGIA	IMMINENTE
CONTRA: LEGACY OF WAR	SPARATUTTO 3D	NOVEMBRE

L. 95.000

NOVITA' & HITS

RESIDENT EVIL pal	L. 95.000
FORMULA 1 pal	L. 95.000
SIM CITY 2000 usa	L. 109.000
CRASH BANDICOOT usa	L. 125.000
DIE HARD TRILOGY usa	L. 125.000
CHRONICLES OF THE SWORD	L. 109.000
AREA 51 usa	L. 125.000
DRAGON HEARTH usa	L. 109.000
IMPACT RACING usa	L. 109.000
PROJECT OVERKILL usa	L. 109.000
RIDGE RACER REVOLUTION usa	L. 115.000
SPACE HULK usa	L. 125.000
SPOT GOES TO HOLLIWOOD usa	L. 125.000

JOYPAD SPECIALE PER TEKKEN 2 L. 99.000



ACCESSORI

MOUSE	L. 75.000
ADATTATORE 4 GIOCATORI	L. 89.000
JOYPAD ECONOMICO	L. 49.000
JOYPAD ORIGINALE	L. 59.000
CAVO SCART RGB	L. 39.000
CAVO LINK	L. 39.000
CAVO RF ANTENNA	L. 29.000
ADATTATORE UNIVERSALE	L. 139.000

SPECIALIZED JOYSTICK ORIG. SONY L. 119.000

OCCASIONI E OFFERTE

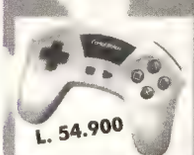
3DO + 3 GIOCHI	L. 450.000
NEO GEO CD + 3 GIOCHI	L. 699.000
NEO GEO CD USATO + 3 GIOCHI	L. 350.000
ACTUA SOCCER PSX PAL	L. 79.000
TOTAL NBA 96 PSX PAL	L. 89.000

PROGRAMMABILE L. 69.900

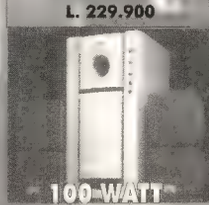
10 WATT L. 39.900
15 WATT L. 49.900
25 WATT L. 99.900
50 WATT L. 139.900
70 WATT L. 259.900
80 WATT L. 299.900
100 WATT L. 329.000
PIANO 50 WATT CON SUBWOOFER L. 229.900

DAI VOCE ALLA TUA PLAYSTATION !

LE MIGLIORI CASSE ACUSTICHE AL MIGLIOR PREZZO DA 10, 15, 25, 50, 70, 80 E 100 WATT !!



L. 54.900



I prezzi possono variare senza preavviso * diciture e marchi appartegono ai legittimi proprietari * i prezzi sono I.V.A. compresa

ReLoaded

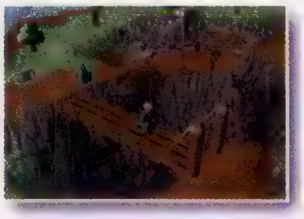
GREMLIN - SPARATUTTO

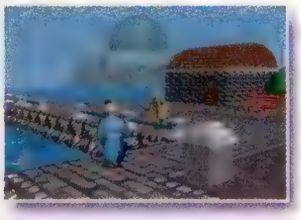
Immancabile seguito di *Loaded*, *ReLoaded* ripropone ultraviolenza digitale e effetti speciali in dosi massive. I programmatori hanno implementato il metodo di controllo dei personaggi e la struttura dei vari livelli, due dei limiti del primo episodio. Il malvagio F.U.B. (Fat Ugly Bastard, ossia Grasso Brutto Bastardo) che credevamo morto al termine di un appassionante scontro alla fine di *Loaded* si è in realtà salvato e ora grida vendetta. Nel sequel, la nostra nemesi si presenta sotto altra veste, quella di C.H.U.B. (Charming, Handsome, Erudite Bastard ossia Affascinante Carino Erudito Bastardo). *ReLoaded* si avvale nuovamente della collaborazione di Jason Brashill, uno dei migliori disegnatori di 2000AD, che ha curato la parte grafica del gioco. A metà tra *Gauntlet* e *Doom*, *ReLoaded* vanta sette livelli caratterizzati da un'azione frenetica e una serie di nuovi personaggi, tra cui Magpie, una suora robotica e The Consumer, un mostro cannibale, che vanno ad aggiungersi alle vecchie conoscenze. Gli otto eroi selezionabili sono ora in grado di effettuare una serie di supermosse ottebili attraverso la pressione simultanea di più tasti del pad. In termini di gameplay, *ReLoaded* include anche enigmi e puzzle, che conferiscono al gioco un inedito spessore strategico. La qualità delle animazioni e i miglioramenti relativi alla giocabilità fanno di *Reloaded* uno dei probabili hit natalizi.

Little Big Adventure 2

ELECTRONIC ARTS - AVVENTURA

Il sequel dell'incredibile avventura francese *Little Big Adventure* arriva direttamente su PlayStation con il suo carico di grafica tridimensionale. Il giocatore può controllare Twinsen, un mago che si ritrova a dover salvare il suo pianeta d'origine - Twinsum - dall'invasione dei malvagi Esmers. Twinsen si ritroverà a combattere gli invasori sul loro pianeta d'origine, Azeelich. Scenari surreali e una discreta dose di sense of humor fanno di *Little Big Adventure 2* una delle avventure per PlayStation più attese in assoluto. Uscita prevista: fine novembre.





Mario Andretti Racing

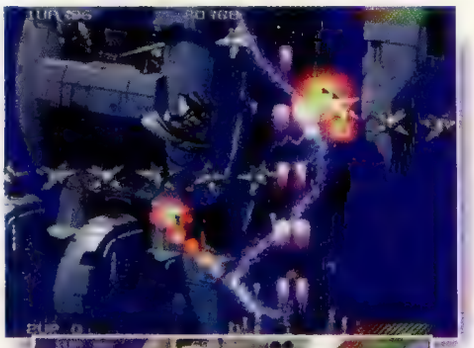
ELECTRONIC ARTS - GIOCO DI CORSA

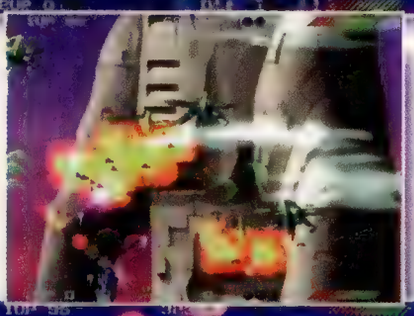
Autentica rivelazione dello show, *Mario Andretti Racing* rappresenta indubbiamente la migliore simulazione di guida mai realizzata dalla software house di San Mateo, California. Pur non vantando la qualità grafica di *Formula One*, *Mario Andretti Racing* incorpora un veloce engine poligonale. Il gioco vi dà la possibilità di pilotare le più veloci auto da Formula Indy o da rally e di gareggiare su spettacolari circuiti americani. Tre visuali selezionabili in tempo reale dal giocatore, opzioni a go-go e attenzione anche ai dettagli sono i punti di forza di questo prodotto. Uscita prevista: novembre.

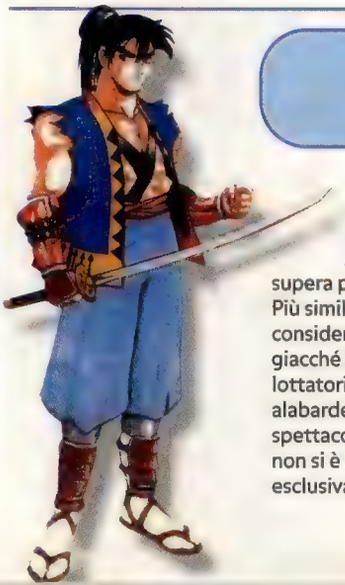
Project X2

TEAM 17 - SPARATUTTO

Eccellente sparatutto a scorrimento orizzontale e verticale, *X2* è il sequel del leggendario videogioco per Amiga, *Project X*.
Tecnicamente parlando, il nuovo titolo dei programmatori inglesi supera nettamente tutti gli altri prodotti in commercio, che peraltro sono veramente pochi (*Raiden Project* e *In The Hunt* sono gli unici degni di menzione). Programmato da un vero maestro, Andreas Tadic, *X2* vanta tre livelli di parallasse, decine di avversari differenti e la possibilità di giocare in due simultaneamente.
Uno dei titoli più attesi dalla comunità videoludica PlayStation che si scontrerà con il remake di *SWIV*... Uscita prevista: metà novembre.



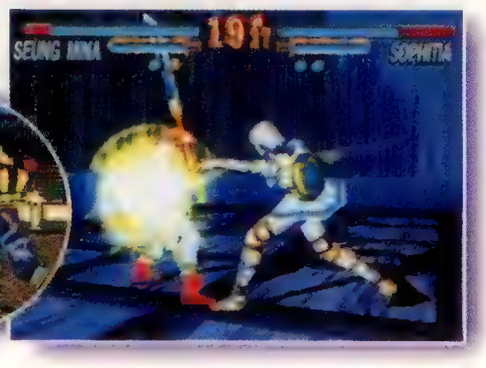




Soul Edge

NAMCO/SONY - PICCHIADURO

All'ETCS londinese è stato presentato l'attesissimo beat 'em up tridimensionale Namco, completo al 75% e visivamente impressionante. La qualità dell'ennesimo picchiaduro della premiata ditta nipponica supera persino quella di *Tekken 2*, il paradigma del genere. Più simile a *Tohshinden* che a *Tekken*, *Soul Edge* può essere considerato un autentico beat'em up tridimensionale, giacché la profondità viene effettivamente simulata. I dieci lottatori hanno a loro disposizione una serie di armi quali alabarde, scudi e asce, il che accresce notevolmente la spettacolarità dei combattimenti. Sony Electronic Publishing non si è lasciata sfuggire il titolo dell'anno, che distribuirà in esclusiva a partire da novembre.



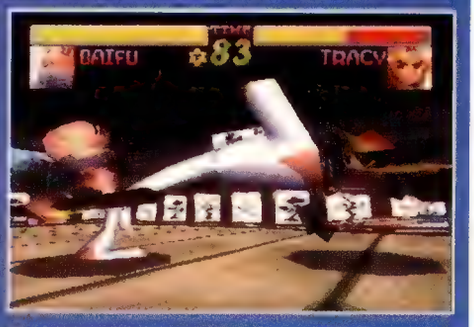
BallBlazer

LUCASARTS - AZIONE

Al pari di *Robotron X*, anche *BallBlazer* - un classico a otto bit - ha subito un restyling grafico tridimensionale. Lanciato nel lontano 1985 da LucasArts, *BallBlazer* ottenne un grande successo per Commodore 64 e Atari 800. Si trattava di una simulazione di football futuristica vista in prima persona. Il sequel - o update, a dir si voglia - vanta una splendida grafica tridimensionale e una serie di modalità di gioco che includono campionato, competizione singola, sfida uno contro uno. Sviluppato dai grandissimi Factor Five (il team tedesco che ha creato *Turrican*), *BallBlazer* sarà disponibile alla fine di ottobre.

NOVITA' DA TAKARA

Takara ha annunciato Toshinden 2 Plus, una versione migliorata del celebre picchiaduro Takara, compatibile con la memory card PlayStation e comprendente una serie di miglioramenti a livello per lo più tecnico che grafico. Sarà infatti possibile utilizzare tutti i personaggi disponibili - boss inclusi -, selezionare inedite modalità di gioco (il Time Attack, come in *Tekken 2*) ed effettuare movimenti più accurati. Il gioco inoltre include un sonoro in gran parte rinnovato e nuovi dialoghi. L'update verrà commercializzato solo in Giappone al prezzo budget di 29.800 yen, pari a trenta mila lire circa.
Oltre alla versione ottimizzata di *Toshinden Plus* è in arrivo *Nitshinden*, la versione PlayStation di *Virtua Fighter Kids* della quale abbiamo già parlato abbondantemente e che troverete recensita sul prossimo numero.
Takara ha infine presentato *Deep Sea Adventure*, un'avventura subacquea dalla grafica davvero interessante. Ai comandi di un potente sottomarino, dovrete esplorare le profondità abissali alla ricerca del leggendario Regno di Atlantide. Recensione imminente.



Star Gladiators

CAPCOM - PICCHIADURO

La risposta Capcom a *Soul Edge* ha un nome: *Star Gladiators*. Primo picchiaduro tridimensionale della casa di *Street Fighter*, *Star Gladiators* è apparso in sala giochi qualche mese fa. Il coin-op utilizza l'hardware di PlayStation - implementato grazie all'aggiunta di RAM e memoria video extra - e pertanto la conversione è stata relativamente semplice. Sebbene inferiore a *Soul Edge*, *Star Gladiators* segna l'inizio di una nuova era per Capcom.

SUL PROSSIMO NUMERO...

...TUTTI gli altri videogiochi PlayStation presentati all'ECTS, tra cui, *Fifa Soccer '97*, *NHL '97*, *NBA Live '97* e *John Madden Football '97* (Electronic Arts); *Casper*, *Tempest X*, *Rock'n Roll Racing 2* e *Lost Vikings 2*, *Virtual Pool*, *StarFleet Academy* (Interplay); *Raid Assault 2*, *Dark Forces* e *Here's Adventure* (LucasArts); *NBA In The Zone 2*, *International Superstar Soccer 2*, *Whirz*, *Road Rage*, *Midnight Run* (Konami); *Aero Flux*, *Starscape*, *Snow Crash*, *The Divide: Enemies Within* (Viacom); *The Incredible Hulk*, *Stars: Machinehead*, *Deathtrap Dungeon*, *Dream Team Basketball* (Eidos), *Guts and Garters*, *Breakpoint Tennis*, *DreadNought*, *Zoilot*, *Dawn of Darkness* (Ocean), *Street Racers* (Ubisoft), *BodLam*, *Heaven e NBA KangTime* (GT Interactive), *3D Baseball*, *Blazing Dragons*, *Exhumed*, *Fire & Ice*, *Grand Theft Auto*, *Pandemonium*, *Pool Spider e Titan Wars* (BMG); *Jonah Lomu Rugby* (Codemasters), *Command & Conquer* (Virgin) e molti altri.

THE INCREDIBLE HULK: A HERO CALL BRUCE. CREDITS.

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION EURO

3D LEMINGS	L.93.000
AGILE WARRIOR	L.96.000
ALIEN TRILOGY	L.99.000
ALONE IN THE DARK 2	L.99.000
ADIDA POWER SOCCER	L.99.000
DESCENT	L.95.000
DOOM	L.93.000
DISCWORLD	L.69.000
EXTREME GAMES 2	L.93.000
EXTREME PINBALL	L.99.000
F1	L.109.000
FIFA 96	L.79.000
NBA LIVE 96	L.99.000
NEED FOR SPEED	L.99.000
NHAL FACE OFF	L.99.000
PHILOSOMA	L.93.000
STREET FIGHTER ALPHA	L.99.000
ROAD RUSH	L.99.000
TOMB RIDER	TEL
TOTAL NBA 96	L.85.000
TWISTED METAL	L.93.000

ULTRA 64 DISPONIBILE

PLAYSTATION USA/JAP

ALIEN TRILOGY	L.116.000
CAPITAN TSUBASA	TEL
CYBERSPEED	L.116.000
COOL BOARDERS	TEL
BIO HAZARD	TEL
DRAGON BALL Z	L.149.000
DRAGON BALL Z 2	TEL
FADE TO BLACK	TEL
F1 NIPPON	TEL
HYPER RALLY	L.159.000
X-MEN ATOM OF THE CHILDREN	TEL
LOADED	L.116.000
KILEAK THE BLOOD 2	L.159.000
KING OF FIGHTER 95	TEL
MACROSS	TEL
MOTOR TOON GP 2	L.149.000
NHL FACE OFF	L.116.000
NAMCO 2	L.149.000
NBA IN THE ZONE	L.116.000
NEED FOR SPEED	L.116.000
OLYMPIC SOCCER	TEL
OLYMPIC SUMMER GAMES	TEL
ON SIDE SOCCER	TEL
OVER BLOOD	L.159.000
PO'ED	L.109.000
PROJECT OVERKILL	L.109.000
PUZZLE BOBBLE 2	L.149.000
RACING GROOVY	TEL
RANMA 1/2	TEL
RESIDENT EVIL	L.116.000
RIDGE RACER REV.	TEL
SAILOR MOON SUPER S	L.149.000
SAMURAI SHOWDOWN 3	L.159.000
SD GUNDAM OVER GALAXIAN	L.149.000
TEKKEN 2	L.159.000
VAMPIRE HUNTER	TEL
WARRIOR OF FATE	L.149.000
VOLANTE + PEDALIERA	L.159.000
JOYPAD PSX	L.39.000
JOYPAD SONY	L.55.000

TELEFONA PER LE NOVITA'

BIG IN JAPAN

[illegible] di X-Men vs Street Fighter [illegible]

Come ci si poteva aspettare l'uscita del *Nintendo 64* in America ed in Giappone non poteva passare inosservata e di conseguenza ecco arrivare ulteriori riduzioni di prezzo per un po' tutte le altre console a 32-bit accompagnate dal lancio di nuove killer application destinate a aumentare o difendere la fetta di mercato che si erano duramente guadagnate. Vediamo quindi cosa hanno in serbo per noi le software house nipponiche nei mesi futuri...

La prima versione di Metal Gear [illegible] MSX.

Iniziamo dalla Namco che ha praticamente ultimato l'attesissima conversione del suo ultimo picchiaduro poligonale, *Soul Edge*. Dalle ultime informazioni arrivate sembra ormai chiaro che, come per *Tekken 2*, non avremo solo una trasposizione perfetta dal coin-op, ma potremo godere di numerosi miglioramenti che comprendono quattro differenti uniformi, cinque modalità di gioco e numerosi filmati in FMV. L'uscita dello splendido picchiaduro poligonale della Namco sarà accompagnata da nientemeno che un nuovo episodio della saga di *Ridge Racer* il cui titolo definitivo non è stato ancora rivelato. Intitolato prima *New Ridge Racer,* poi *New Race Game,* sembra conterrà numerose differenze rispetto ai precedenti titoli della serie. Sarà infatti disponibile un Grand Prix Mode dove, ad ogni gran premio disputato, vi verrà data una somma di denaro da impiegare per acquistare nuovi mezzi. I circuiti disponibili saranno cinque ambientate tutte in Europa e dotate di una complessità senza precedenti. Naturalmente anche il parco macchine è stato decisamente ampliato ed ora spazia dalle utilitarie alle stock car. Ulteriori modifiche sono state apportate al sistema di gioco soprattutto per quanto riguarda controlli e cambio ora dotati di un comportamento molto più realistico.
Passiamo ora a Konami che ha prodotto nuove versioni dei suoi classici a 8 e 16-bit. La prima è il remake di un mitico sparatutto uscito diversi anni orsono per Famicom e PC nipponici: *Metal Gear*. Realizzato in occasione del decimo anniversario dell'inizio della collaborazione tra Hideo Kojima (*Snatcher, Policenatuts*) e la Konami, *Metal Solid Gear* è uno sparatutto-adventure sullo stile di *Bio Hazard* anche se con notevoli differenze. La novità più consistente riguarda le visuali che, sebbene

[illegible] Lethal Enforcers.

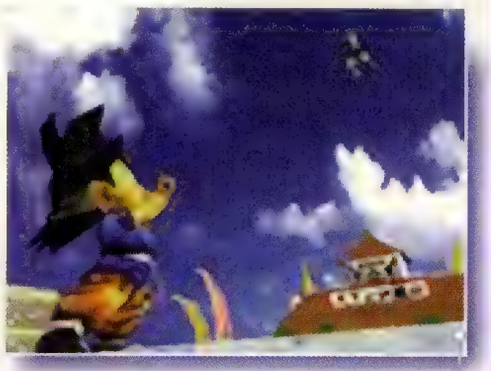
Dal punto di vista grafico il nuovo Ridge Racer [illegible]

avranno un angolo d'inquadratura predeterminato e quindi non modificabile, permetteranno ingrandimenti e panoramiche in modo da esaltare l'azione di gioco. Inoltre per ogni personaggio presente sono stati realizzati più modelli in 3D, in modo da fornire un maggiore dettaglio qualora ci si avvicini ad esso.
La storia prenderà spunto dai due titoli della serie precedentemente usciti (*Metal Gear* e *Solid Snake*) nei quali bisognava trovare e distruggere il malvagio Metal Gear penetrando nella sua base evitando di cadere nelle varie trappole e cercando di non farsi scorgere dalle numerose sentinelle. Il gruppo di sviluppatori diretto da Kojima-san afferma di aver realizzato un titolo dotato di una profondità di gioco pari a quella di *Snatcher* e *Policenauts* alla quale è stata aggiunta una notevole dose di realismo e azione.
Gli altri titoli in arrivo dalla suddetta casa riguardano tutti la folle saga di *Parodius* che ora gode di ben tre nuovi titoli: il primo è *Sexy Parodius* previsto per questo autunno e le cui informazioni a riguardo sono abbastanza fumose. Il secondo è *Paro Wars* che in pratica si tratta di un gioco di simulazione strategica basato sui personaggi della Konami in versione parodistica. Infine abbiamo *Ochaberi Parodius,* trasposizione diretta della versione per Super Famicom alla quale, naturalmente, sono state aggiunte numerose modifiche, soprattutto dal punto di vista grafico, in modo che meglio sfrutti le potenzialità delle macchine della nuova generazione. Le novità presenti in questo nuovo episodio della saga riguardano l'incredibile numero di riferimenti ai classici Konami come ad esempio il castello di *Goemon* o il livello rappresentante una parodia di *Lethal Enforcers* dove dovrete evitare di essere colpiti dai mirini delle pistole dei due agenti speciali. La caratteristica principale del gioco rimane comunque il commento parlato del polipo Taco relative alle vostre performance di gioco.
Anche in casa Capcom sono ormai pronte i nuovi episodi delle sue saghe più famose (presto anche per PSX) anche se la vera novità è rappresentata dalla nuova scheda per coin-op denominata *CPS-3* a 64-bit e, sembra, basata su CD-ROM.
Il primo gioco per questa scheda è già pronto e s'intitola *Warzard*. In sostanza si tratta di un picchiaduro dotato di due modalità di gioco. Nella prima, alla *Tower of Doom*, dovrete combattere svariati mostri per guadagnare punti esperienza e trovare varie armi e oggetti magici, mentre la seconda consiste in un versus mode, alla *Street Fighter* per intenderci. Il sistema di gioco è una evoluzione di quelli presenti nei vari beat'em up Capcom e quindi comprende un gran numero di mosse speciali, dai super salti degli *X-Men* ai guard reversal di *Vampire Hunter*. La novità più eclatante riguarda però il sistema di evoluzione delle caratteristiche dei personaggi che vi consente, tramite una password, di iniziare una nuova partita con gli stessi punti esperienza di quella precedente. Sempre per la CPS-3 sono in fase di sviluppo *Street Fighter 3* e *Vampire 3* di cui però si sa solo che saranno sicuramente bidimensionali. Il canto del cigno della CPS-2 sarà l'ennesimo titolo nato dall'accordo tra Capcom e Marvel. In *X-Men vs Street Fighter* potrete scegliere un team di due personaggi uno dei quali rimarrà sul fondale a recuperare energia, mentre voi utilizzerete l'altro per pestare allegramente una vasta rosa di avversari comprendenti sia personaggi dell'universo mutante Marvel che combattenti del mondo di *Street Fighter*. Sempre rimanendo in ambito *SFII* è ormai imminente l'arrivo dell'attesissima versione poligonale del classico picchiaduro Capcom utilizzante lo stesso hardware di *Star Gladiators* (disponibile a ottobre per PSX) e intitolata *Street Fighter Gaiden*. Dotata

[illegible] Street Fighter [illegible]

LA VERSIONE DAL MERCATO DI RACCOON CITY PRESENTI SU SCARICO MOSTRA CHE BIO HAZARD 2 PORTI LA PSX AI LIMITI ESTREMI DELLE SUE POTENZIALITÀ.

di un sistema di gioco che, a detta del suo creatore Akira Nishitani, risulta essere una evoluzione di quello utilizzato per la versione 2D, offrirà sette personaggi differenti presi da *SFII* oltre che tre nuovi personaggi: Pullum Prina, Doctrine Dark e Skullomania. Per PSX sono in fase di sviluppo il terzo capitolo di *Breath of Fire* e *Bio Hazard 2,* basato sul medesimo motore grafico della versione precedente, ma con alcuni miglioramenti tali da amplificare le qualità che hanno reso il primo titolo della serie uno dei giochi più venduti dell'anno. Il gioco è ambientato a Raccoon City due mesi dopo gli avvenimenti descritti in *Bio Hazard* e vede due nuovi eroi, l'agente Leon S. Kennedy e l'universitaria Elza Walker, affrontare una nuova armata di non-morti apparsa improvvisamente in Raccoon, trasformata in poco tempo in una città di zombi.
Naturalmente aspettatevi un ghiotta preview su questo fantastico ed attesissimo seguito al più presto. Veniamo ora alla SNK che ha annunciato come prossima la conversione del suo nuovo *The King of Fighters 96* per Playstation anche se pare che questa versione sarà inferiore a quella Saturn a causa della mancanza della memoria aggiuntiva. A questo proposito i tecnici della SNK stanno lavorando alla possibilità di creare un'espansione utilizzando la porta posta sul retro della PSX, ma al momento nessun dettaglio è stato fornito. Cancellate per problemi di programmazione invece le versioni Saturn e PSX di *Samurai Spirits RPG*. Passiamo ora agli anime related videogames, settore che ultimamente ha visto arrivare un gran numero di nuovi titoli per la gioia di tutti gli otaku possessori di Playstation. Iniziamo con *Dragonball GT*, tie-in del terzo capitolo (solo televisivo) della saga di *Dragonball* e primo picchiaduro poligonale dedicato ai mitici personaggi della più famosa serie di Toriyama. Il gioco sarà un mix tra *Tekken* e *Tohshinden* e comprenderà devastanti supercolpi a distanza oltre che la possibilità di volare. I personaggi a disposizione saranno dieci, scelti tra i protagonisti della nuova serie. Sempre restando nei picchiaduro poligonali è ormai imminente l'uscita dell'attesissimo *Ranma 1/2 Battle Renaissance* le cui caratteristiche sono finalmente note. Si tratta di un beat'em up in cui sono stati enfatizzati maggiormente i combattimenti corpo a corpo invece degli attacchi a distanza e comprenderà otto personaggi base più le loro versioni "bagnate". Le scene d'intermezzo non saranno animate, ma completamente poligonali e sembra che l'intero sviluppo sia stato curato da Rumiko Takahashi in persona! Da Banpresto sono in arrivo due nuovi titoli della saga *Super Robot Taisen*. Il primo, *Shin Super Robot Taisen*, è l'ultima evoluzione del mitico gioco di strategia uscito anni addietro per Famicom e la cui ultima versione è stata convertita per PSX all'inizio di quest'anno. In questa nuova versione si è preferito dotare i vari robot di dimensioni reali anziché deformate e sono stati aggiunti numerosi nuovi mech tra cui le



IL PICCHIADURO DEL MOMENTO, ISPIRATO A DRAGONBALL È IL SOGNO DI TUTTI I FAN DELLA SERIE. O SBAGLIAMO?

ultimissime versioni del Gundam, il Gaiking e il Voltron V. Il secondo è *Super Robot Taisen Shooter*, uno sparatutto sempre avente come protagonisti i mitici robot del modo dell'animazione nipponica. Entrambi i titoli sono prodotti dalla Banpresto e usciranno a dicembre assieme al continuamente rimandato *Macross Digital Mission VFX*. Un altro storico protagonista dell'animazione giapponese che godrà di una nuova versione videoludica è *Lupin III*, protagonista di un'avventura grafica su tre CD prevista per novembre e intitolata *Lupin III: Cagliostro no Shiro Saikai*. Ambientato cinque anni dopo i fatti visti nello splendido film di Miyazaki è in pratica un digital comic caratterizzato da una interattività abbastanza limitata, ma anche da un gran numero di animazioni realizzate sia in computer grafica che con i classici rodovetri. Concludiamo con *Zeiram Zone*, a novembre sempre da Banpresto, un gioco d'azione mista poligonale e 2D ispirato all'omonimo film dal vivo/Oav presto disponibile anche in italiano.

LA CONVERSIONE DELLA SAGA DI VIRTUA FIGHTER SARÀ PER 32-BIT!

KING OF FIGHTERS '96 IL NUOVO PICCHIADURO TARGATO SNK, SARÀ PRESTO DISPONIBILE ANCHE PER PSX.

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12
(VICINO PIAZZA ADRIANO)
TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189

ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO TUTTO IL GIORNO

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES
M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - NINTENDO 64 - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES

PER MOTIVI DI SPAZIO NON È POSSIBILE ELENCARE TUTTO IL DISPONIBILE
TELEFONATE!!!

Console Playstation a prezzi incredibili !
DISPONIBILE TUTTO L'HARDWARE PSX

GIOCHI PSX

3D LEMMINGS	E	88000	PARODIUS DELUXE PACK	J	54000
ACTUA SOCCER	E	84000	PHILOSOMA	J	78000
ADIDAS POWER SOCCER	E	98000	PRIME GOAL EX	J	108000
AGILE WARRIOR	E	98000	RESIDENT EVIL	E	98000
ALONE IN THE DARK JACK IN BACK	E	98000	RIDGE RACER	J	88000
BATTLE ARENA TOSHINDEN 2	J	118000	RIDGE RACER REVOLUTION	E	94000
COSMIC RACE	J	108000	ROAD RASH	E	98000
CYBER SLED	J	68000	STARBLADE ALFA	E	94000
DESTRUCTION DERBY	E	98000	STREET FIGHTER ALPHA	E	94000
F 1	E	98000	STREET FIGHTER REAL BATTLE	J	74000
FADE TO BLACK	E	94000	STREET FIGHTER ZERO - ZERO 2	J	108000
FIRESTORM THUNDERHAWK 2	E	109000	TEKKEN 2	E	98000
GUNDAM 2	J	138000	TOHSHINDEN	J	78000
HI-OCTANE	E	94000	TOHSHINDEN 2	E	94000
HIPER FINAL MATCH TENNIS	J	118000	TOP GUN	E	TEL.
HYPER FORMATION SOCCER	J	94000	TOTAL NBA 96	E	94000
JUMPING FLASH	J	78000	TWISTED METAL	E	88000
KRAZY IVAN	E	94000	VAMPIRE THE NIGHT WARIORS	J	118000
LOADED	E	98000	WARHAWK	E	84000
LONE SOLDIER	E	94000	WING COMMANDER 3	E	98000
MAGIC BEAST WARRIORS	J	88000	X-COM ENEMY UNKNOWN	E	94000
MAGIC CARPET	E	98000	ZEITGEIST	J	78000
NAMCO MUSEUM 2 - 3	J	124000	ZERO DIVIDE	E	84000
MIST	E	TEL.	ULTIME NOVITA'		TEL.
MUSEUM PIECE V. 1	E	TEL.			
OLYMPIC GAMES	E	94000	OCCASIONI DA LIRE		42000

PREZZI IVA COMPRESA SUPERCOMPETITIVI
CON MINIME SPESE DI SPEDIZIONE
INVIO DELLA MERCE IN TUTTA ITALIA
TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA

ECCEZIONALE!!!
PAGAMENTO RATEALE SENZA INTERESSI

ROBOTRON X

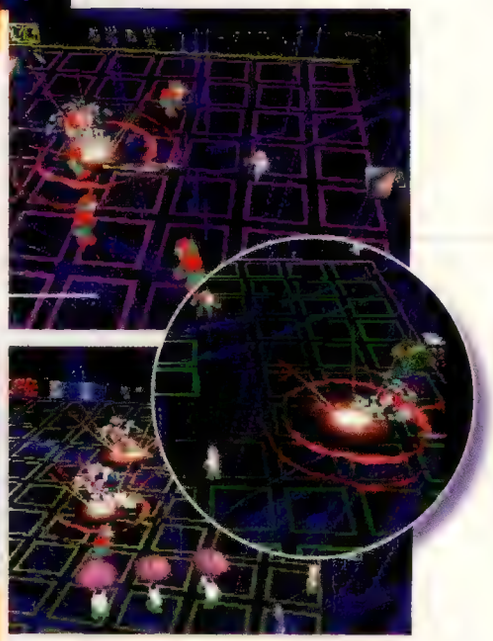
SCHEDA TECNICA

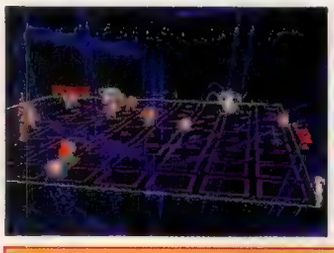
[illegible]	ET INTERACTIVE
[illegible]	NOVEMBRE
[illegible]	1-2
[illegible]	AZIONE

Le compilation di vecchie glorie non sono che bigini videoludici. Le software house vorrebbero farci credere che sia possibile cristallizzare la pluriventennale storia dei videogiochi su qualche dischetto argentato. Mirabile illusione. Videogiocare a *Pole Position* su PlayStation NON E' lo stesso che videogiocarlo al bar. E' cambiato il contesto, è cambiata la tecnologia, siamo cambiati noi stessi. Appare più sensato, invece, realizzare remakes dei classici, arricchendo concept vincenti con soluzioni grafico-estetiche più sofisticate. Se la proposta vi sembra provocatoria e irriverente nei confronti dei paradigmi storici, fermatevi un attimo a pensare ai videogiochi attuali. In fondo non sono altro che remake mascherati. Almeno nella stragrande maggioranza. Non credo che si possa più parlare di "creazione" di videogiochi (nel senso di produrre dal nulla) quanto piuttosto di "aggiornamento costante". Chi si lamenta del fatto che i videogiochi non divertono più, indirettamente è diventato consapevole di una paurosa verità: continuiamo a giocare agli stessi prodotti ormai da anni, il passaggio da un sistema videoludico all'altro è una farsa a uso e consumo dei produttori hardware. Anziché riproporre gli stessi giochi alle nuove leve videoludiche tanto vale perseguire la politica dell'innovazione accidentale, che si traduce nell'implementare la cosmesi ludica al fine di rendere appetibile il prodotto. E' questa la filosofia di base di *Robotron X*, sequel ufficiale di *Robotron*, un vecchio coin-op Williams che gli smanettoni più navigati ricorderanno, se non altro perché Williams ha recentemente introdotto una compilation di *Arcade Classics* nella quale faceva la sua bella figura il titolo in questione. Ma accanto a *Robotron*, scorgo sul mio personalissimo tabellino videoludico un altro titolo legato indissolubilmente al primo: è *Smash TV*, della stessa Williams, divertissement ultragiocabile apparso in sala giochi qualche anno fa e convertito per le console a 16-bit (brillante la versione per Super NES). L'eterno ritorno videoludico questa volta si chiama *Robotron X*. *Super PlayStation Console* ve lo presenta dettagliatamente.

SCHEGGE (VIDEOLUDICHE)

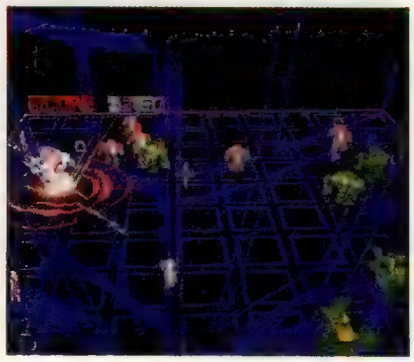
Come per tutti i videogiochi classici, anche in *Robotron X* lo scopo del gioco è semplicissimo: nei panni di un agente speciale, dovrete salvare delle vittime innocenti prima che vengano massacrate da schiere di robot assassini. Raggiungere l'obiettivo, tuttavia, non è altrettanto semplice. Dovrete infatti evitare di collidere con decine di automi impazziti che si muovono a folle velocità su griglie metalliche. A differenza dell'originale *Robotron*, qui dovrete fare i conti con scenari tridimensionali rotanti, il che contribuisce ad accrescere il livello di difficoltà del gioco. L'unica cosa sensata è tenere il pulsante di fuoco costantemente premuto e correre come delle schegge alla ricerca di zone dello schermo "sicure".





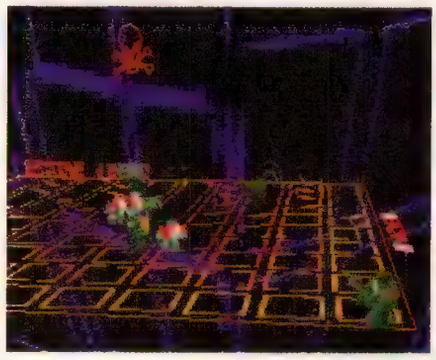
CASINO TOTALE

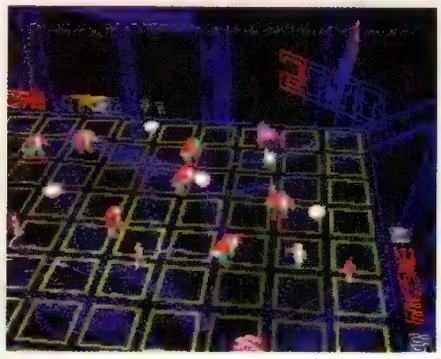
Robotron X include ben 99 livelli, caratterizzati da dozzine di nemici differenti. Uno dei consigli che possiamo darvi è di studiare attentamente il modus operandi dei droidi che si muovono sullo schermo: imparare a conoscere le strategie che adottano è l'unico modo per sopravvivere. Scoprirete ben presto che alcuni robot sono indistruttibili e vanno evitati ad ogni costo, altri invece si muovono velocemente, ma hanno un arsenale limitato. Altri ancora hanno pattern e itinerari prefissati. *Robotron X* è il classico gioco che non abbisogna di molte spiegazioni: si impara giocando, si scopre vivendo. Recuperare esseri umani non è solo eticamente consigliato: è anche un modo per totalizzare punteggi elevati. Fate attenzione, però: nei livelli avanzati, alcuni robot saranno in grado di trasformare gli umani in cyborg!



MOMENT 200

Per facilitare il vostro compito e per rendere più appassionante il gioco, i programmatori hanno disseminato nei vari scenari di *Robotron X* il consueto catalogo di power-up e bonus. Ma la possibilità di blastare gli avversari con strumenti di devastazione sempre più sofisticati è accompagnata dall'apparizione di mostri sempre più difficili da superare. Non mancano mine, bombe a tempo, esseri umani kamikaze e mille altri trabocchetti che vi causeranno più di una emicrania.



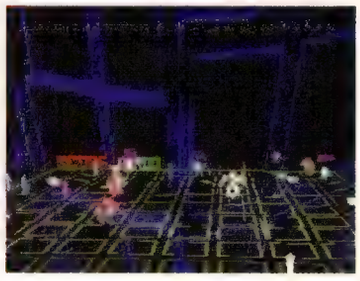


PSYCHO-DELIRIO

Robotron X ripropone la frenesia compulsiva del suo predecessore miscelata ad alcune innovazioni - per lo più grafiche, come sottolineavamo in apertura - di sicuro effetto. La telecamera virtuale rotante che riprende l'azione da ogni angolatura immaginabile contribuisce ad intensificare quella piacevole sensazione di mal di mare che accompagna i videogames più divertenti. La grafica tridimensionale è arricchita da alcuni tocchi psichedelici che manderanno in delirio i fan dei Grateful Dead. Il sequel ufficiale di Robotron include, inoltre, la deliziosa opzione di link-up, che permette il gioco simultaneo a due giocatori. Il massimo.

SOUNDFREAK

L'accompagnamento musicale di *Robotron X* include una serie di pezzi techno veramente pesanti: l'ideale sarebbe collegare PlayStation al vostro amplificatore e spararvi il soundtrack che pompa dalle casse . Se riuscite a resistere per più di dieci minuti all'hardcore martellante, significa che non siete esseri umani: siete diventati anche voi dei cyborg.



millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA

DISPONIBILI GIOCHI E ACCESSORI PER PC

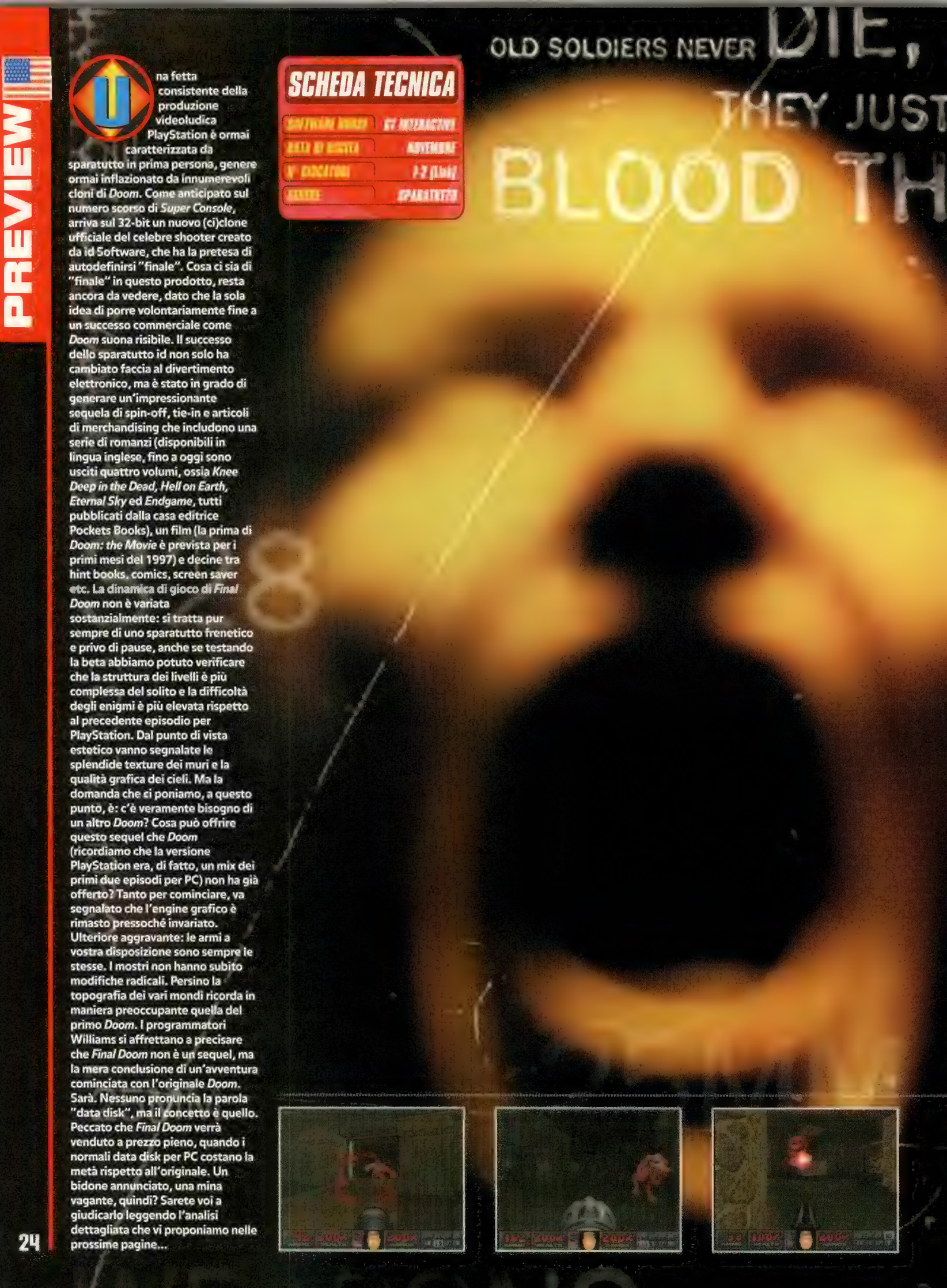
OFFERTE OTTOBRE

PSX + 2 PAD + MEMORY CARD **L. 499.000**
SATURN WHITE + GIOCO **L. 599.000**
NINTENDO 64 VERS. USA O JAP **TEL.**
F.1 PSX + VOLANTE **L. 239.000**
SHINING WISDOM + NIGHT SAT **L. 179.000**
DESTRUCTION DERBY + SEGA RALLY SAT **L. 179.000**
TEKKEN II + PUZZLE BUBBLE PSX PAL **L. 159.000**
GIOCHI PSX VERS. USA **SCONTO 30%**

NEWS

X-MEN PSX, PETE SAMPRAS TENNIS PSX PAL
DRAGON BALL Z PSX PAL, MYST PSX, RETURN TO ZORK PSX,
WAVE RACE 64 NES 64, CU ON PA NES 64,
STARS WARS NES 64, SHADOW OF EMPIRE NES 64

DISPONIBILI GADGETS VIDEOCASSETTE E POSTER SAILOR MOON E DRAGON BALL

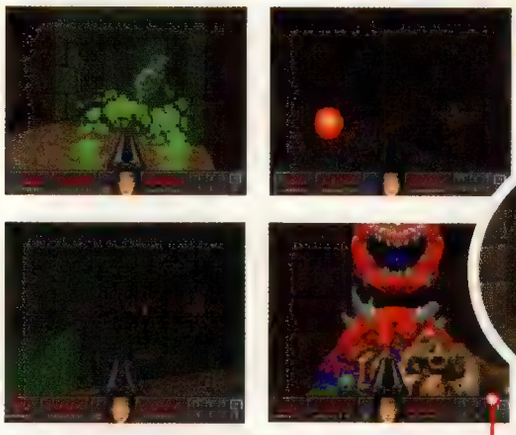


SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	GT INTERACTIVE
DATA DI USCITA	NOVEMBRE
N° GIOCATORI	1-2 (LINK)
GENERE	SPARATUTTO

Una fetta consistente della produzione videoludica PlayStation è ormai caratterizzata da sparatutto in prima persona, genere ormai inflazionato da innumerevoli cloni di *Doom*. Come anticipato sul numero scorso di *Super Console*, arriva sul 32-bit un nuovo (ci)clone ufficiale del celebre shooter creato da id Software, che ha la pretesa di autodefinirsi "finale". Cosa ci sia di "finale" in questo prodotto, resta ancora da vedere, dato che la sola idea di porre volontariamente fine a un successo commerciale come *Doom* suona risibile. Il successo dello sparatutto id non solo ha cambiato faccia al divertimento elettronico, ma è stato in grado di generare un'impressionante sequela di spin-off, tie-in e articoli di merchandising che includono una serie di romanzi (disponibili in lingua inglese, fino a oggi sono usciti quattro volumi, ossia *Knee Deep in the Dead*, *Hell on Earth*, *Eternal Sky* ed *Endgame*, tutti pubblicati dalla casa editrice Pockets Books), un film (la prima di *Doom: the Movie* è prevista per i primi mesi del 1997) e decine tra hint books, comics, screen saver etc. La dinamica di gioco di *Final Doom* non è variata sostanzialmente: si tratta pur sempre di uno sparatutto frenetico e privo di pause, anche se testando la beta abbiamo potuto verificare che la struttura dei livelli è più complessa del solito e la difficoltà degli enigmi è più elevata rispetto al precedente episodio per PlayStation. Dal punto di vista estetico vanno segnalate le splendide texture dei muri e la qualità grafica dei cieli. Ma la domanda che ci poniamo, a questo punto, è: c'è veramente bisogno di un altro *Doom*? Cosa può offrire questo sequel che *Doom* (ricordiamo che la versione PlayStation era, di fatto, un mix dei primi due episodi per PC) non ha già offerto? Tanto per cominciare, va segnalato che l'engine grafico è rimasto pressoché invariato. Ulteriore aggravante: le armi a vostra disposizione sono sempre le stesse. I mostri non hanno subito modifiche radicali. Persino la topografia dei vari mondi ricorda in maniera preoccupante quella del primo *Doom*. I programmatori Williams si affrettano a precisare che *Final Doom* non è un sequel, ma la mera conclusione di un'avventura cominciata con l'originale *Doom*. Sarà. Nessuno pronuncia la parola "data disk", ma il concetto è quello. Peccato che *Final Doom* verrà venduto a prezzo pieno, quando i normali data disk per PC costano la metà rispetto all'originale. Un bidone annunciato, una mina vagante, quindi? Sarete voi a giudicarlo leggendo l'analisi dettagliata che vi proponiamo nelle prossime pagine...

FINAL DOOM



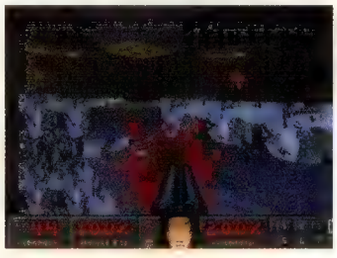
DIETRO CIASCUN CACODEMONE SE NE CELA UN ALTRO, PRONTO A FARVI URLARE DAL DOLORE MENTRE VI SQUARTA IN DUE CON PIACERE PERVERSO...

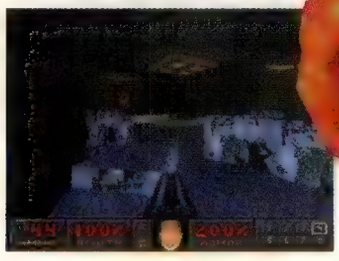
BEGHE DOOMESTICHE

In aggiunta alle due sezioni principali segnaliamo i Master Levels, una dozzina di aree concepite per un pubblico assetato di sangue digitale, distruzione e carneficine elettroniche. I massacri si svolgono in esotiche locazioni intitolate Fistula, Paradox, SubSpace e Vesperas. Questa sezione include livelli creati sia dai programmatori Williams, sia da fans di *Doom*, le cui "produzioni" circolavano in Rete. I Master Levels sono caratterizzati da un livello di difficoltà esasperato ed esasperante che metterà a dura prova anche i giocatori più navigati, per usare un cliché d'occasione. Segnaliamo che alcuni dei livelli creati dai videogiocatori di tutto il mondo includevano mostri recanti le sembianze di Homer "Hmmm, beer" Simpson, i Dalek (gli alieni del classico serial inglese *Dr. Who*) e persino Elvis The Pelvis Presley...

OBEY YOUR MASTER

Se la versione PlayStation di *Doom* era suddivisa in due sezioni (*Doom II* e *Ultimate Doom*), *Final Doom* si articola in tre mondi: Master Levels (creati dal team Williams), TNT (inizialmente intitolata Evilution, neologismo che miscela i termini evolution, evoluzione e evil, male) e Plutonia. I livelli hanno titoli promettenti come Wormhole, Nukage Processing, Ballistyx, Quarry e - udite udite - Human Barbecue. La seconda parte, Plutonia, include sezioni come Ghost Town, Baron's Lair, The Death Domain e Onslaught. Buon divertimento.





SI FA IN DUE

Attraverso il cavo apposito, due console e due copie del gioco, è possibile percorrere i corridoi di *Doom* in compagnia di un amico. In altri termini, *Final Doom* supporta il gioco simultaneo a due. Il link vi permette di sfidare un avversario umano nella celeberrima modalità Deathmatch o di combattere contro le orde di demoni con l'opzione Cooperative. Nel primo modo i due giocatori all'inizio sono dislocati a una notevole distanza tra loro, al fine di non sacrificare una delle componenti fondamentali di *Doom*: l'esplorazione. Il combattimento viene dopo.

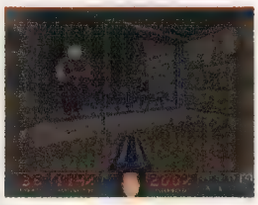
LA FINE?

Una volta terminato il livello conclusivo di *Final Doom*, Onslaught, comparirà sullo schermo un messaggio di congratulazioni. Ma coloro che hanno già giocato *Doom*, sanno benissimo che dietro alla comunicazione si cela in realtà una minaccia, un avvertimento demoniaco che lascia presagire una (futura) continuazione dell'orrore. Come dicevamo in apertura, di "finale" in *Final Doom* sembra esserci ben poco. In ogni caso, *doom-enica* è *sempre doom-enica*.

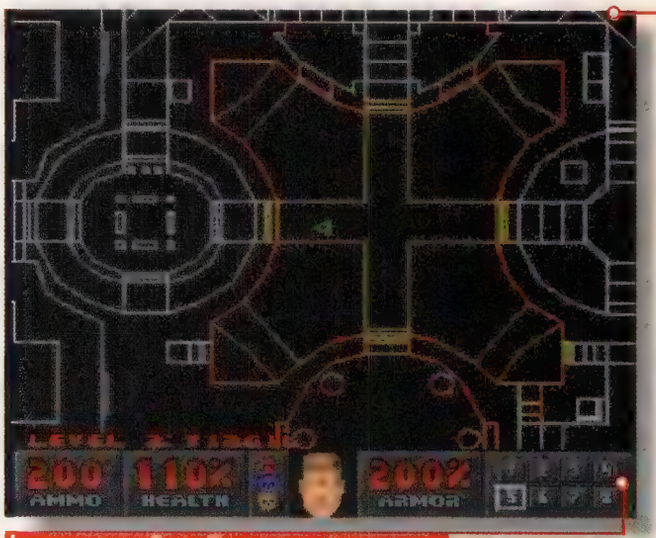
In Final Doom ci sono un sacco di passaggi stretti da affrontare pianissimo.

DEMONI

Siete letteralmente circondati da Hell Knights e Revenants: dopo tutto, l'avete voluto voi...



La filosofia americana della "quantità al posto della qualità" ritorna con rassicurante puntualità anche in *Final Doom*. L'assenza di innovazioni sostanziali per ciò che concerne il gameplay è mascherata da dosi abbondanti di violenza digitale. Anche nei livelli iniziali, il giocatore si imbatte in mostri di grandi dimensioni come i Cavalieri dell'Inferno e i Revenants che menano mazzate a profusione. Se nella versione PlayStation di *Doom*, il livello di difficoltà cresceva con progressione graduale e sistematica, in *Final Doom* il caos è dilagante sin dalle prime schermaglie. In conclusione, il numero degli avversari e le dimensioni dei livelli sono probabilmente le caratteristiche più eclatanti di questo episodio. *Final Doom* si preannuncia come il classico gioco che "*ci sentiamo di consigliare solo a chi non ha acquistato il primo episodio*", oppure "*agli estimatori del genere*", il che è talmente contraddittorio da sposarsi perfettamente alla logica distorta dei recensori di videogames. Stando alle dichiarazioni dei programmatori, il completamento del gioco richiederà almeno ventiquattro ore di gioco continuato al livello più difficile. Qualcuno prepari il caffè. Segnaliamo infine che la colonna sonora include da sette pezzi arrangiati dai team Williams (gli effetti sonori sono spettacolari: si sentono persino dei cavalli nitrire in sottofondo!), anche se difficilmente qualcuno di questi vincerà un premio Grammy...



Il livello Virgil è caratterizzato da una pletora di corridoi pressoché identici tra loro.

Le locazioni di Final Doom sono molto estese e per accedere da una zona all'altra è necessario scovare alcuni passaggi segreti.

GRANDI MANOVRE IN CASA ID

John Romero, uno dei fondatori di id Software e creatore dell'originale *Doom* ha lasciato la software house che lo aveva reso celebre per intraprendere la carriera di "solista". Romero non ha perso tempo, creando una nuova etichetta di sviluppo, la Dream Design, con l'intento di creare prodotti videoludici sempre più sofisticati, ma non necessariamente sparatutto in prima persona. Tom Hall, altro co-fondatore di id Software, passato nelle file di Apogee Software qualche mese fa, si è unito a Dream Company all'inizio di settembre. Si apre una nuova era?

GAME START

PlayStation™

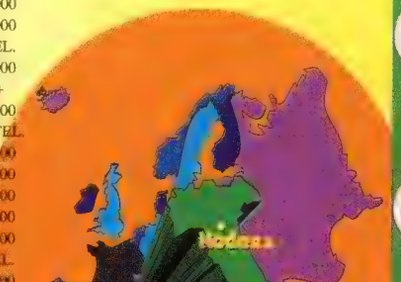
TITOLI PAL VERSION	
PLAYSTATION PAL	OFFERTA
A TRAIN	TEL.
ACTUA SOCCER	95.000
ADIDAS POWER SO.	105.000
AGILE WARRIOR	99.000
AIR COMBAT	99.000
ALIEN TRILOGY	95.000
ALONE IN THE DARK 2	105.000
ANDRETTI INDY C. RC.	105.000
ASSAULT RIGS	79.000
BIG HURT BASEBALL	105.000
BURNIN ROAD	TEL.
BUST A MOVE 2 (P. B. 2)	89.000
CRASH BANDICOOT	TEL.
DESCENT	105.000
DESTRUCTION DERBY 2	TEL.
DESTRUCTION DERBY	90.000
DIE HARD TRILOGY	TEL.
DIE HARD TRILOGY	TEL.
DISCWORLD	89.000
EARTHWORM JIM 2	TEL.
FADE TO BLACK	99.000
FIFA 96	89.000
FORMULA 1	109.000
GALAXIAN 3	99.000
GALAXY FIGHT	79.000
GEX	95.000
GUNSHIP 2000	95.000
HI OCTANE	75.000
IMPACT RACING	90.000
KILEAK THE BLOOD	85.000
KILLING ZONE	TEL.
KONAMI OPEN GOLF	TEL.
KRAZY IVAN	79.000
LOADED	85.000
MADDEN 97	TEL.
MAGIC CARPET	80.000
MARVEL SUPER HEROES	TEL.
MORTAL KOMBAT 3	89.000
MYST	TEL.
NAMCO MUSEUM VOL 1	99.000
NBA IN THE ZONE	89.000
NBA LIVE 96	85.000
NEED FOR SPEED	95.000
NFL GAME DAY	99.000
NHL FACE OFF	99.000
NHL POWERPLAY	TEL.
OLYMPIC GAMES	105.000
OLYMPIC SOCCER	105.000
ON SIDE SOCCER	TEL.
PANZER GENERAL	100.000
PENNY RACERS	TEL.
PHILOSOMA	89.000
PITBALL	109.000
POWER SERVE TENNIS	79.000
PRIMAL RAGE	90.000
PRO PINBALL THE WEB	105.000
PSICHIC DETECTIVE	85.000
RAGIN SKIES	99.000
RAPID RELOAD	85.000
RAYMAN	105.000
RESIDENT EVIL	105.000
RIDGE RACER	70.000
RIDGE RACER REV.	99.000
RISE OF THE ROBOTS 2	79.000
ROAD RASH	90.000
SAMPRAS EXTREME	105.000
SHELL SHOCK	89.000
SIM CITY 2000	105.000
SLAM & JAM 96	85.000
SPACE HULK STR. F. A.	105.000
TEKKEN 2	109.000
TEKKEN	95.000
THOSHINDEN	70.000
TIME COMMANDO	99.000
TOMB RAIDER	109.000
TOP GUN	TEL.
TOSHINDEN 2	99.000
TOTAL NBA 96	95.000
TRACK & FIELD	99.000
TRUE PINBALL	105.000
TRUE PINBALL	105.000
TUNNEL B1	TEL.
TWISTED METAL METAL	89.000
VIEW POINT	95.000
WARHAWK	69.000
WING COMMANDER III	89.000
WIPE OUT 2097	TEL.
WIPE OUT	90.000
X MEN	TEL.
X-COM	100.000
ZERO DIVIDE	79.000

TITOLI USA VERSION	
PLAYSTATION USA	TEL.
BEYOND THE BEYOND	110.000
BIG HURT BASEBALL	90.000
BRAINDEAD 13	79.000
CRASH BANDICCOT	105.000
CRITICOM	59.000
CYBERIA	69.000
DARKSTALKER	105.000
DEFCON V	49.000
DESCENT	69.000
DIE HARD TRIL. + GUN	TEL.
DIE HARD TRILOGY	110.000
FIFA 96	39.000
JUMPING FLASH 2	99.000
KILLING ZONE	105.000
KING'S FIELD	69.000
KONAMI OPEN GOLF	109.000
MADDEN 97	109.000
NBA IN THE ZONE	69.000
NFL GAMEDAY	69.000
NFL QUARTE. CLUB 97	109.000
NHL POWERPLAY 97	TEL.
PO'ED	50.000
PROJECT OVERKILL	109.000
RAIDEN PROJECT	75.000
RESIDENT EVIL	105.000
RETURN FIRE	75.000
SIM CITY 2000	109.000
STREET FIGHTER ALPHA	85.000
STRIKER 96	50.000
TEKKEN 2	109.000
TOMB RAIDER	TEL.
TOP GUN	85.000
TUNNEL B1	TEL.
V TENNIS	70.000

TITOLI JAP VERSION	
PLAYSTATION JAP	TEL.
AYRTON SENNA RAC.	159.000
BOXER ROAD	50.000
BUSHIDO BLADE	TEL.
COOL BORDER	159.000
DARKSTALKER	139.000
DRAGON BALL Z 2	149.000
F1 CIRCUS	TEL.
GALAXIAN 3	50.000
GUNDAM 2	139.000
GUNDAM	50.000
HYPER RALLY	159.000
IRON SLAM 96	79.000
J LEAGUE P. GOAL EX	79.000
KING OF FIGHTER 95	139.000
MACROSS	TEL.
MOTOR TOON GP 2	145.000
NAMCO MUSE. VOL 2	109.000
NAMCO MUSE. VOL 3	129.000
NAMCO MUSE. VOL 4	TEL.
OVERBLOOD	149.000
POPOLO CROIS GAIDEN	109.000
RIDGE RACER	69.000
RIDGE RACER REVO.	109.000
SAMURAI SHODOWN 3	155.000
SD WAR IV	99.000
SOUL EDGE	TEL.
STREET FIGH. ZERO 2	159.000
STREET FIGHTER ZERO	99.000
T.I.Z	59.000
TEKKEN 2	125.000
TEKKEN	80.000
THOSHINDEN 2	110.000
THOSHINDEN	80.000
TOBAL 1	39.000
V TENNIS	50.000
VEHICLE CAVALEER	59.000
WINNING ELEVEN	59.000
CAVO ANTENNA	45.000
CAVO ANTENNA SONY	55.000
CAVO LINK	45.000
CHIP UNIVERSALE	TEL.
JOYPAD SONY	65.000
JOYPAD TURBO+AUTOFIRE+ SLOW MOTION	64.000
JOYSTICK ANALOG. ASCII	TEL.
JOYSTICK PS ARCADE	105.000
MEMORY CARD 80 BL.	120.000
MEMORY CARD DATEL	45.000
MEMORY CARD SONY	55.000
NEGCON	109.000
PLAYSTATION UNIVER.	TEL.
PROLUNGA JOYPAD	29.000
RGB	45.000
VOLANTE + PEDALIERA	145.000

GAME START
V. BONACINI, 154
41100 MODENA
TEL./FAX (059) 37.09.67
ORARIO 9.30 / 13.00 /
15.00 / 19.30 LUNEDI'
MATTINA CHIUSO

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE



VASTO ASSORTMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO MEGADRIVE SATURN GAMEBOY PC-CD

PER TITOLI E CONSOLE NON IN ELENCO TELEFONARE

VENDITA E RITIRO USATO

MARIO KART 64 TEL.

WAVE RACE TEL.

ULTRA 64 USA DISPONIBILE

MARIO 64 149.000

PILOT WING 145.000

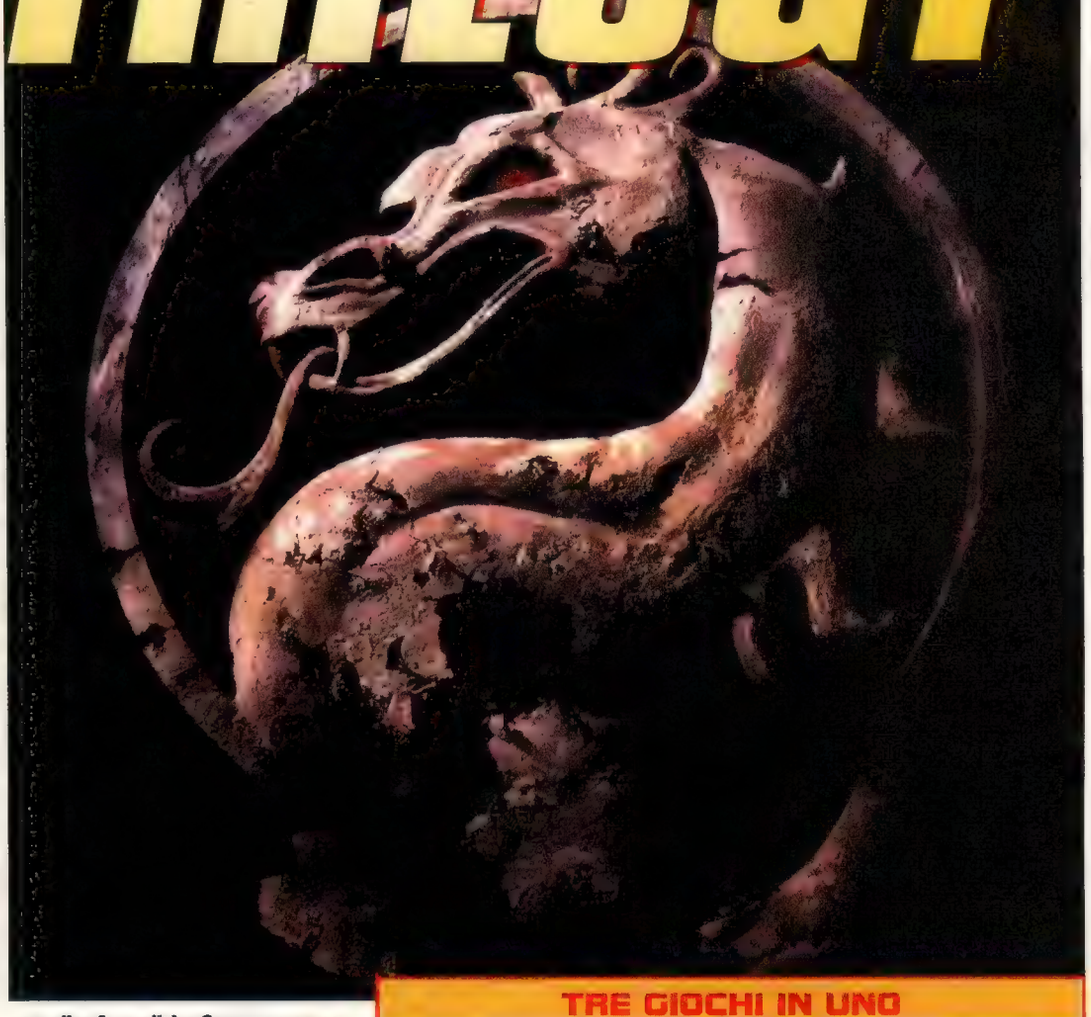
" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

Progetto grafico: Main Street - Modena Tel.(059) 36.66.26

MORTAL KOMBAT TRILOGY

SCHEDA TECNICA

[illegible]	GT INTERACTIVE
[illegible]	NOVEMBRE
[illegible]	1-2
[illegible]	PICCHIADURO



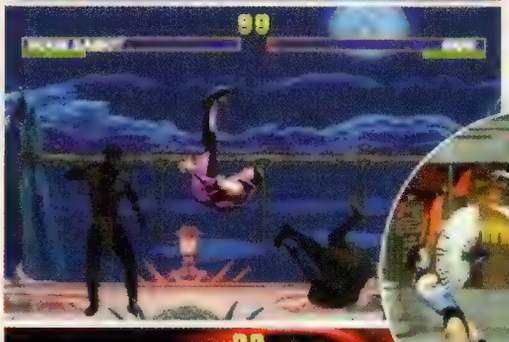
L'epopea dei 16-bit è stata caratterizzata da un videogioco che è diventato prima leggenda e poi saga interminabile: ***Street Fighter II***. A lungo sembrava che nessun videogioco potesse usurpare il trono del best-seller Capcom, convertito egregiamente prima su SNES e poi su Megadrive. Per ottimizzare il successo ottenuto con la prima versione, Capcom ha commercializzato due update, tanto simili all'originale da potersi considerare dei veri e propri *rip-off* ai danni della comunità videoludica. Con invidiabile coerenza, le testate videoludiche - dando nel contempo prova di maturità e competenza - hanno premiato gli update con punteggi stratosferici anziché condannare la subdola manovra. Mentre Capcom si crogiolava nel suo brodino digitale, Williams ne approfittava per lanciare in America un coin-op destinato a diventare fenomeno di massa: ***Mortal Kombat***. Il picchiaduro del dinamico duo Boon e Tobias era assolutamente identico alla controparte nipponica per ciò che concerne la meccanica di gioco, ma introduceva una novità di rilievo a livello cosmetico: l'iperviolenza grafica più esplicita. Smembramenti, splatter, sangue come se piovesse: superfluo aggiungere che i teenagers si innamorarono immediatamente del beat'em up, nonostante il numero ridotto di personaggi (sette) e una grafica digitalizzata ancora grezza. Non sorprende che il sequel fu accolto con grande entusiasmo da parte di utenti alla ricerca della trasgressione definitiva. Bisogna ammettere che Ed Boon e John Tobias sono stati capaci di migliorare il loro prodotto in ogni singolo comparto: personaggi, bonus segreti, giocabilità, grafica. Anche le ***fatalities***, sono state implementate considerevolmente. ***Mortal Kombat II*** era riuscito a mettere in crisi Ryu e compagni. Il picchiaduro Williams fu al centro di durissime polemiche per via della violenza che lo permeava, tanto da venire addirittura vietato in alcune nazioni o quantomeno censurato nelle sua parti. La pubblicità negativa fu efficacissima: le ottime conversioni Acclaim (realizzate da Probe e Sculptured Software) sbriciolarono record di vendita, uguagliando le performance dei migliori successi Sega e Nintendo. Un terzo episodio era una pura e semplice formalità e Sony non perse l'occasione di assicurarsi la conversione esclusiva per la sua macchina da gioco. Se il coin-op fu accolto abbastanza freddamente, la versione casalinga contribuì a fare di PlayStation un successo internazionale. Insieme a ***Ridge Racer*** e ***Tohshinden***, ***MK 3*** è diventato un titolo da avere. Arriviamo ai giorni nostri: dopo aver commercializzato ***Ultimate Mortal Kombat*** per Saturn qualche mese fa, GT Interactive ha annunciato un nuovo, definitivo episodio per PlayStation. Non si tratta di ***Mortal Kombat 4*** (attualmente in fase di sviluppo per la sala giochi), bensì di ***Mortal Kombat Trilogy***, una versione deluxe, che abbiamo avuto modo di vedere in forma non definitiva a Los Angeles durante l'***E³***. A un mese dalla uscita del gioco, ***Super Console*** ha ottenuto una beta avanzata di ***Mortal Kombat Trilogy***. Seguiteci in questa analisi approfondita di un picchiaduro che si propone di settare un nuovo standard su PlayStation.

TRE GIOCHI IN UNO

Mortal Kombat Trilogy è la risposta alle preghiere dei fans della saga di Boon e Toobias. Tutti i personaggi che hanno reso grande *Mortal Kombat*, dal primo episodio fino al terzo, sono presenti nelle loro differenti incarnazioni, compresi quelli vociferati e selezionabili solo attraverso cheat mode. Lo stesso vale per i fondali e i background, ma non solo: la Trilogia vi dà la possibilità di impersonare direttamente anche i boss di fine livello e di selezionare differenti versioni dello stesso personaggio. Gli estimatori della saga saranno a conoscenza del fatto che in *Mortal Kombat 3*, Sub Zero aveva subito un radicale restyling grafico, finalizzato a differenziarlo da Smoke, Rain, Scorpion e Reptile. In *Mortal Kombat Trilogy* troverete sia Sub Zero "vecchio stile" sia quello "nuovo", e lo stesso vale per altri personaggi come Smoke, Sonya Blade e Kano. I puristi apprezzeranno il fatto che le mosse effettuabili dalle differenti versioni dello stesso personaggio sono le stesse degli episodi dai quali provengono. Lo avrete capito: *MK Trilogy* non è una compilation, ma un vero e proprio kolossal simile ai vari *King of Fighters* essennechiani.

I PERSONAGGI

La presenza di personaggi "segreti" nei vari episodi di *Mortal Kombat* è stato uno degli argomenti più dibattuti dai newsgroups di Internet nelle passate stagioni videoludiche. La voce che fosse possibile selezionare Shang Tsung in *Mortal Kombat* si è diffusa tra gli estimatori della serie a velocità warp. Mentre Reptile appariva solo sotto forme di sprite non selezionabile nel secondo episodio, Noob Saibot (Boon e Tobias scritte al contrario) era l'unico personaggio segreto del gioco. I programmatori hanno contribuito ad alimentare le leggende metropolitane attorno ai propri titoli, diffondendo la voce che in *MK 3* fosse presente un personaggio di nome Ermac (contrazione di *Error Machine*, una scritta che compare nel caso in cui il coin-op si impalli), che i boss fossero selezionabili e che ci fossero almeno tre personaggi segreti. Inutile dire che i giocatori passarono notti insonni nel tentativo di verificare la veridicità di queste voci. *MK Trilogy* segna la fine dell'incertezza: tutti i personaggi degli episodi di *Mortal Kombat* finora realizzati sono presenti e selezionabili: Sonya, Kano, Johnny Cage, Baraka, Kitana, Mileena, Kintaro e soci aspettano solo di essere scelti e assieme a loro anche le nuove versioni di Sub Zero, Jade e Motaro, senza dimenticare Rain ed Ermac. Per concludere, *Mortal Kombat Trilogy* include 32 personaggi, caratterizzati dalla classica pletora di mosse e attacchi fulminanti.



LE MOSSE

Una delle ragioni del successo di *MK* (e sequels vari) risiede nella possibilità di infliggere all'avversario ogni sorta di crudeltà gratuita, definita in gergo "fatality". L'evoluzione della saga è stata segnata dall'implementazione delle fatalities e dall'aggiunta di mosse finali come friendship, babalities, mercies e animalities. L'umiliazione dell'avversario attraverso un colpo di grazia è accompagnato da un categorico "*Finish Him!*". In questa pagina vi presentiamo le caratteristiche delle mosse finali disponibili in *Mortal KombatTrilogy*:

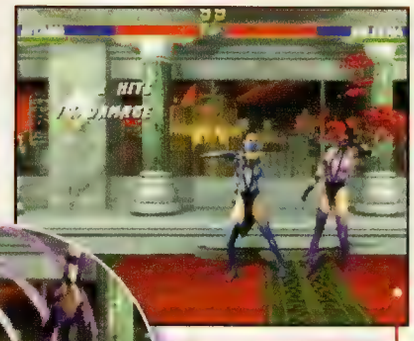
FATALITY: Elimina l'avversario in modo iper-violento, per non dire splatter. Ogni personaggio è in grado di effettuare almeno due fatalities differenti. Le più celebri consistono nel decapitare, squartare e far saltare in aria lo sfortunato lottatore. La filosofia è questa: l'avversario non va sconfitto. Va letteralmente obliterato.

BABALITY: Anziché smembrare l'avversario, la babality vi dà la possibilità di ridurlo a infante. Le babalities possono essere utilizzate solo se il pulsante di bloccaggio viene impiegato nel round finale.

FRIENDSHIP: Ancora più innocua della babality, la friendship si traduce nella possibilità di graziare l'avversario. Come la mossa precedente, anche questa può essere effettuata solo se non si preme il pulsante di bloccaggio nel secondo round.

MERCY: Preparandosi per l'umiliazione finale, Mercy incrementa l'energia del combattente perdente, concedendogli in questo modo secondi extra per lottare. Sono disponibili solo quando la durata degli incontri non è inferiore ai tre round.

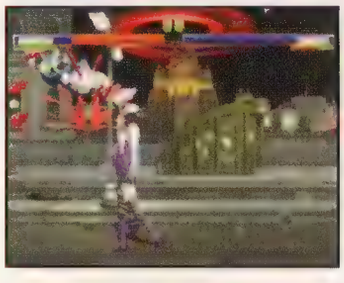
ANIMALITY: L'attacco combinato più difficoltoso da effettuare nonché esempio di come le voci e i rumori possano diventare realtà. Boon e Tobias le hanno inserite in seguito all'indiscrezione che fossero disponibili nel secondo episodio. Possono essere effettuate solo dopo una mercy, ma il loro risultato ripaga degli sforzi.

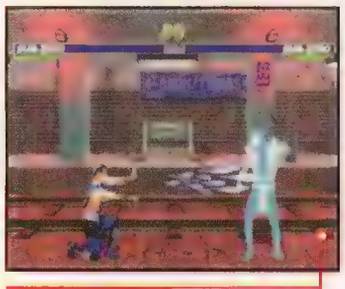


VIOLENZA DIGITALE AI MASSIMI LIVELLI DI ACCETTABILITÀ.

I FONDALI

I trentadue lottatori di *Mortal Kombat Trilogy* potranno confrontarsi in tutti gli scenari dei precedenti episodi, come abbiamo già avuto modo di sottolineare. Una delle caratteristiche più interessanti dei fondali di *Mortal Kombat* riguarda i bonus attivabili dal giocatore. Paradigmatiche, in questo senso, sono le pit fatalities del secondo episodio, che offrivano la possibilità di impalare l'avversario su spuntoni acuminati o scaraventarlo in una pozza di acida ogni qual volta si performava una serie di mosse in una determinata locazione dello schermo.
In *Mortal Kombat 3*, i piani di gioco erano addirittura due: infliggere un uppercut particolarmente violento all'avversario permetteva di scagliarlo al piano superiore di un palazzo o fuori dalla metropolitana!





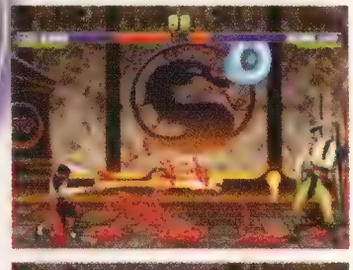
LE MOSSE SPECIALI SONO IL RISULTATO DELLA PRESSIONE COMBINATA DI PIÙ TASTI. PER ALCUNI ATTACCHI È RICHIESTA UNA NOTEVOLE DESTREZZA... OPPURE MOLTA FORTUNA!

MOSSE SPECIALI

Oltre alle fatalities e agli attacchi finali, *Mortal Kombat Trilogy* offre ai trentadue lottatori la possibilità di effettuare cinque o sei mosse speciali durante i combattimenti veri e propri. Come in *Street Fighter* e i suoi numerosi sequels e update vari, anche qui potete sparare palle di fuoco, rendervi invisibili e colpire l'avversario con calci in volo dagli effetti dirompenti.
Ma non è tutto: potete anche lanciare granate all'indirizzo del rivale, congelarlo e frantumarlo con un pugno, lanciargli coltelli e amentà del genere, sempre naturalmente all'insegna del gore e dello splatter più scandaloso.
I giocatori più esperti saranno al corrente del fatto che realizzare queste mosse richiede una certa dimestichezza con il pad, soprattutto quando si selezionano personaggi come Goro, Shao Kahn e Motaro, qui disponibili per la prima volta.

MODALITA' DI GIOCO

Per rendere più varia una meccanica di gioco ormai fossilizzata, i programmatori di *Mortal Kombat Trilogy* hanno inserito una serie di modalità di gioco differenti. L'ennesima incarnazione di *emme kappa* vi offre la possibilità di tentare la via solitaria del combattimento contro tutti e trentadue i lottatori presenti, oppure di sfidare un avversario umano. In alcune modalità è persino possibile giocare in quattro. Tutte gli incontri si svolgono a livello individuale. Quando uno dei due combattenti muore, viene rimpiazzato dal successivo e si continua fino alla fine. Non manca la modalità di gioco due contro due. Non perdete la recensione completa di *MKT* sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.



YAMATO VIDEO

LA PIÙ COMPLETA COLLEZIONE DI DISEGNI ANIMATI GIAPPONESI

I·R·I·A

ZEIRAM THE ANIMATION

LEI È UNA CACCIATRICE DI TAGLIE
IL SUO NUMERO È 9799-5
IL SUO NOME È IRIA
E AVRAI DISPERATO BISOGNO DI LEI
SE IL TUO PROBLEMA SI CHIAMA
ZEIRAM

design di
MASAKAZU
"Video Girl Ai"
KATSURA!!!

Soggetto originale: Keita Amemiya (ZEIRAM)
Animazione: Ryunosuke Otonashi (COMPAGNE DI SCUOLA)

TRE VIDEOCASSETTE DA 60 MINUTI
A LIRE 34.900 CIASCUNA
A PARTIRE DA MARZO 1997

Le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

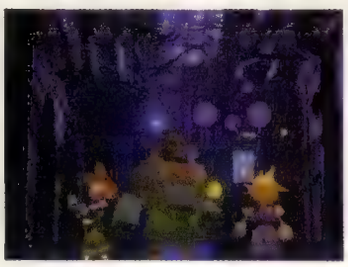
FINAL FANTASY VII

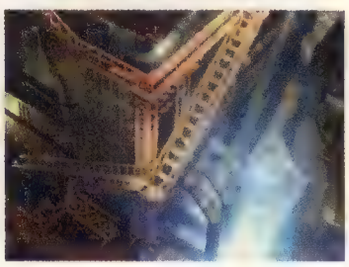
SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	SQUARE SOFT
DATA DI USCITA	DICEMBRE
N° GIOCATORI	1
GENERE	RPG

Dopo la spettacolare anteprima presentata in esclusiva sul numero 27 di *Super PlayStation Console*, torniamo a dare un'occhiata alla versione completa al 60% di *Final Fantasy VII*. Inizialmente previsto per Nintendo 64, il nuovo episodio della saga fantasy più popolare del Giappone arriverà a dicembre sul 32-bit Sony, mentre la versione in lingua inglese sarà disponibile solo nella primavera del 1997. La saga che ha totalizzato oltre dieci milioni di pezzi in tutto il mondo si arricchisce di un nuovo incredibile episodio destinato a rivoluzionare il genere. E questa volta, l'hype è motivata. *Final Fantasy VII* ha impegnato per oltre due anni quasi un centinaio tra programmatori, grafici, art directors e game designers e occuperà ben due CD-ROM. Stando alle affermazioni di Hironobu Sakaguchi, il creatore della saga, il settimo episodio richiederà almeno 40 ore di gioco continuato per essere completato. L'aspetto più impressionante di *Final Fantasy VII* è la spettacolare grafica che sorpassa nettamente qualsiasi altro gioco di ruolo mai prodotto su qualunque sistema videoludico. L'utilizzo della grafica poligonale per ciò che concerne personaggi e ambientazioni ha rivoluzionato l'universo di *Final Fantasy* che tutti noi abbiamo imparato ad apprezzare in questi anni. Tetsuya Nomura ha fatto miracoli con i poderosi tool grafici a disposizione del team Squaresoft. Il livello di dettaglio dei personaggi è reso ancora più realistico dall'uso magistrale di texture e Gouraud Shading. Gli effetti di luce contribuiscono a conferire al gioco un'atmosfera del tutto particolare.

La trama del gioco non è meno innovativa della cornice grafica: l'avventura è ambientata in un futuro post-moderno. Cloud (un giovane guerriero), Aerith (l'equivalente femminile) e Bullet (un gigante di colore) - i personaggi principali del gioco - appartengono ad una organizzazione terroristica, gli Avalanche. Sono tuttavia sei i personaggi direttamente selezionabili e il numero sale a dieci considerando le comparse. Recentemente sono stati annunciati Tifa (del quale dovreste vedere un'immagine) e Cid. I nostri eroi dovranno fermare i piani di un'altra congrega criminale, capeggiata dal malvaghio Shinra. Gli scenari steampunk - per richiamare il titolo dell'opera di Paul di Filippo - richiamano quelli di Blade Runner: l'ambiente futuristico-metropolitano è teatro di alcuni spettacolari combattimenti. Gli scontri sono ripresi da telecamere virtuali che moltiplicano le visuali e i punti di vista. Zoomate e ingrandimenti consentono di seguire la sfida come se ci si trovasse effettivamente sul campo di battaglia: sembra di assistere a un vero cartone animato. Gli scenari includono il ghetto cittadino, zone più rurali, torri gigantesche, caverne, chiese gotiche e molti altri. Sezioni in full motion video si alternano a momenti di grande intensità e interazione: come in *Resident Evil*, risulta difficile distinguere tra le sezioni puramente "cinematografiche" e quelle di gioco. Fortunatamente, i tempi di caricamento sono ridotti e il risultato è una sorta di film d'animazione interattivo che coinvolge il giocatore come pochi altri prodotti disponibili. Ulteriori informazioni saranno disponibili già a partire dal prossimo numero di *Super PlayStation Console*.



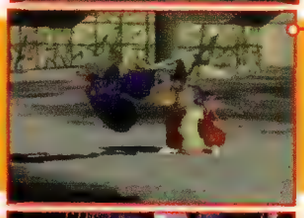


MADE IN SQUARESOFT

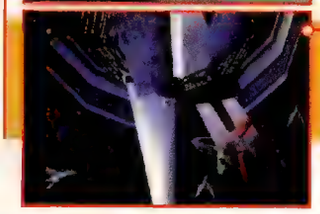
Sono circa 20 i titoli che Squaresoft intende introdurre per Sony PlayStation entro la fine del 1997. Oltre a *Seiken Densetsu IV* (in occidente, *The Secret of Mana*), *Live a Live 2*, *Front Mission*, *Gun Hazard* (sviluppato dal team Omiya), *Treasure Hunter G 2* (Sting) e *Chrono Trigger II* (gennaio '97 - il primo episodio ha venduto quasi 2.5 milioni di pezzi in Japan) vedremo anche picchiaduro (*Tobal #1*, recensito su questo stesso numero è solo il primo di una nuova serie), platform e puzzle games. I titoli recentemente annunciati sono:

SA-GA FRONTIER: Il secondo progetto più importante dopo *Final Fantasy VII* è *Sa-Ga Frontier*, del quale si sta occupando il team che ha creato *Mana* e *Romancing Saga*. Il gioco può essere considerato la continuazione della serie apparsa su GameBoy (*Final Fantasy Adventure 1-3*) e ci permette di interagire con quattro differenti razze (umani, mostri, mecha e demoni) in una serie di scenari differenti, o "legioni". Le ambientazioni spaziano dai mondi cyberpunk a quelli pseudo-medievali. *Sa-Ga Frontier* potrà essere completato in modi assai differenti, visto che lo scopo del gioco non è unico. Grafica interamente tridimensionale e animazioni paragonabile ai migliori anime. Data di uscita prevista: aprile 1997.

FINAL FANTASY TACTICS: Si tratta della versione "strategica" di *Final Fantasy*. Il gioco trasporta i personaggi della popolare serie in scenari bellici. Co-prodotto dai Quest, i creatori della saga di *Ogre Battle* e *Tactics Ogre*, *Final Fantasy Tactics* vede come protagonista Lamza e Ovelia, due giovani guerrieri.
Il gioco utilizza un numero cospicuo di poligoni e vanta ambientazioni tridimensionali. Anteprima estesa sui prossimi numeri di *Super Playstation Console*. Nel frattempo potete sempre rifarvi gli occhi con la foto che trovate qui a sinistra...



BUSHIDO BLADE: Il secondo picchiaduro a incontri targato Square presenta caratteristiche rivoluzionarie: i match non si basano né sul tempo, né sull'energia dei personaggi, ma sulla loro resistenza. Detto in altri termini: il combattimento continua fino a quando uno dei due lottatori muore. Le aree di gioco sono enormi, soprattutto se paragonate ai ring di *Tekken 2* e *Tohshinden*, e sono inoltre caratterizzate da una pletora di oggetti, come alberi, ponti, case etc. Realismo è la parola d'ordine di *Bushido Blade*: se ferite una parte del vostro corpo potrete utilizzarla in combattimento solo con notevole difficoltà. Texture mapping di ottima fattura. Data di uscita prevista: fine novembre in Giappone.



ZAUVER: Si conosce relativamente poco di questo sparatutto poligonale in tre dimensioni.
È noto che includerà spettacolari effetti di light sourcing, ottenuti attraverso l'implementazione di particolari routines sviluppate dai coders Square.
Checkate le immagini: torneremo a parlarne.

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/606.89.19

Veniteci a trovare nel nostro punto vendita di Moncalieri (Torino), in corso Roma, 48

PLAYSTATION

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	.OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 69.900
ACC LINK CABLE PAL	L. 53.900
ACC MEMORY CARD PAL	L. 55.000
ACC MOUSE PAL	L. 69.900
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	L. 95.000
CHRONICIES OF THE SWORD	.TELEFONARE
JAP TEKKEN 2	.DISPONIBILE
JAP SOUL EDGE	.TELEFONARE
PAL PLAYSTATION	
PAL ACTUA GOLF	.TELEFONARE
PAL ACTUA SOCCER	L. 79.900
PAL AGILE WARRIOR F. 111X	L. 95.000
PAL AIR COMBAT	L. 99.000
PAL ALIEN TRYLOGY	L. 99.000
PAL ALON IN THE DARK	.OFFERTA
PAL ANDRETTI RACING	.TELEFONARE
PAL AQUANAUTS HOLIDAY	.TELEFONARE
PAL ASSAULT RIGS	L. 79.000
PAL BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)	.TELEFONARE
PAL BLAZING DRAGON	.TELEFONARE
PAL BUST A MOVE 2	L. 82.000
PAL CASPER	.TELEFONARE
PAL CHESSMASTER 3D	.TELEFONARE
PAL CHRONICLES OF SWORD	.TELEFONARE
PAL CYBERIA	.TELEFONARE
PAL CRASH BANDICOOT	.TELEFONARE
PAL D	L. 99.000
PAL DARK STALKER	.TELEFONARE
PAL DAWN OF DARKNESS	.TELEFONARE
PAL DESCENT	.DISPONIBILE
PAL DESTRUCTION DERBY	L. 89.900
PAL DESTRUCTION DERBY 2	.TELEFONARE
PAL DISCWORLD	L. 99.000
PAL DOOM	L. 99.000
PAL EXTREME GAME	L. 95.000
PAL FADE TO BLACK	.TELEFONARE
PAL FIFA SOCCER 96	L. 89.000
PAL FRANK THOMAS BASEBALL	.TELEFONARE
PAL GALAXY FIGHT	L. 109.000
PAL GOAL STORM	L. 69.000
PAL GT RALLY	.TELEFONARE
PAL GUNSHIP 2000	L. 95.000
PAL HI-OCTANE	L. 109.000
PAL HORNED OWI	.TELEFONARE
PAL IMPACT RACING	L. 95.000
PAL INCREDIBLE TOONS	.TELEFONARE
PAL JUMPING FLASH	L. 69.000
PAL JUPITER STRIKE	L. 89.900
PAL KRAZI IVAN	L. 99.000
PAL LOAD RUNNER	.TELEFONARE
PAL LOADED	L. 69.000
PAL MADDEN '96	.TELEFONARE
PAL MAGIC CARPET	L. 92.000
PAL MIKIE MANIA	
PAL MICROMACHINE 3D	.TELEFONARE
TOPOLINO'S WILD ADVENTURE	L. 79.900
PAL MORTAL KOMBAT 3	L. 99.000
PAL MOTO CROSS	.TELEFONARE
PAL NAMCO MUSEUM VOL. 1	.OFFERTA
PAL NBA IN THE ZONE	L. 123.000
PAL NBA LIVE '96	.OFFERTA
PAL NFL QBC '96	.TELEFONARE
PAL NHL '96	.TELEFONARE
PAL OFF WORLD EXTREME	L. 69.000
PAL OLIMPIC GAMES	L. 99.000
PAL OLIMPIC SOCCER	L. 95.000
PAL ON SIDE	.DISPONIBILE
PAL PANZER GENERAL	.TELEFONARE
PAL PARODIUS	L. 99.000
PAL PHILOSOMA	L. 79.900
PAL PGA '96	.OFFERTA
PAL PSYCHIC DETECTIVE	L. 69.000
PAL RAYMAN	L. 99.000
PAL RESIDENT EVIL	L. 95.000
PAL RETURN TO ZORK	.TELEFONARE
PAL RIDGE RACER	L. 59.000
PAL RIDGE RACER REVOLUTION	L. 92.000
PAL ROAD RASH	L. 99.000
PAL ROBOPIT	.TELEFONARE
PAL SIDE WINDER	.TELEFONARE
PAL SIM CITY 2000	.TELEFONARE
PAL SPACE HULK	L. 105.000
PAL SPLIT REALITIES	.TELEFONARE
PAL STARBLADE ALPHA	L. 79.900
PAL STREET FIGHTER ZERO	L. 95.000
PAL TEKKEN	L. 99.000
PAL TEKKEN 2	.PRENOTAZIONE
PAL THE NEED FOR SPEED	.DISPONIBILE
PAL THEME PARK	L. 109.000
PAL TIME COMMANDO	.TELEFONARE
PAL TOP GUN	.TELEFONARE
PAL TOSHINDEN	L. 69.000
PAL TOSHINDEN 2	.OFFERTA
PAL TOTAL ECLIPSE TURBO	L. 79.900
PAL TOTAL NBA	L. 99.000
PAL TRACK & FIELD	L. 95.000
PAL TRUE PINBALL	L. 99.000
PAL TUNNEL B1	.TELEFONARE
PAL TWISTED METAL	L. 89.000
PAL VARUNA'S FORCES	.TELEFONARE
PAL VIRTUAL OPEN TENNIS	.TELEFONARE
PAL WARHAMMER	.TELEFONARE
PAL WAR HAWK	L. 89.000
PAL WING COMMANDER 3	.OFFERTA
PAL WIPE OUT	.OFFERTA
PAL WIPE OUT 2097	.TELEFONARE
PAL WORLD CUP GOLF	.TELEFONARE
PAL WORMS	.OFFERTA
PAL WRESTLE MANIA	L. 89.900
PAL X-COM	.OFFERTA
PAL ZERO DIVIDE	L. 109.000

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

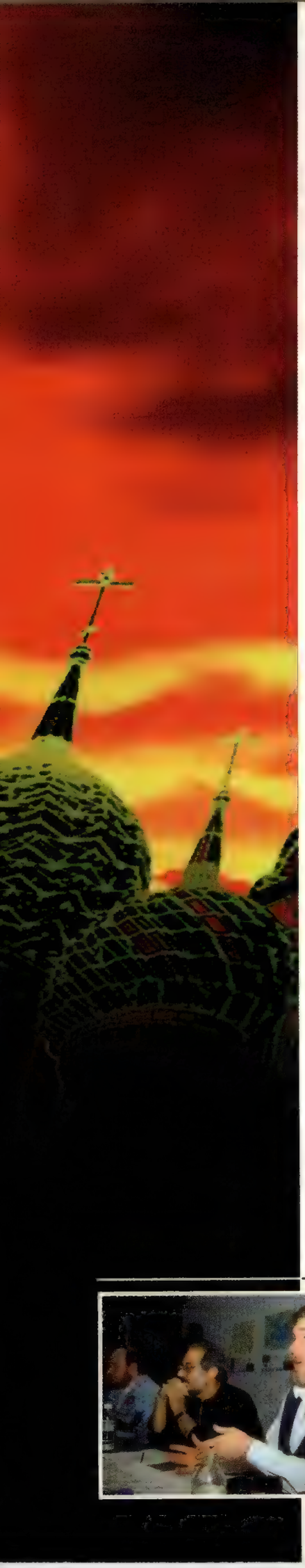
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

SI EFFETTUA LISTINO RIVENDITORI

DISPONIBILI TITOLI PER CD-ROM

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

SOVIET STRIKE



SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	EA
DATA DI USCITA	NOVEMBRE
N° GIOCATORI	1
GENERE	SPARATUTTO

Pochi altri titoli hanno avuto un impatto paragonabile a quello di *Soviet Strike* all'ultimo ETCS londinese e non potevamo certo confinare a un box e a tre righe di commento un gioco sicuramente destinato a lasciare il segno sulle caotiche scene videoludiche. Ci siamo spinti ancora più in là, rivolgendo direttamente ai creatori del nuovo capitolo della popolare serie, l'invito a illustrare ai lettori le peculiarità di *Soviet Strike*. Considerando che sono oltre cinquanta i programmatori attualmente al lavoro sul colossale progetto, ci siamo limitati a scambiare quattro chiacchiere solo con alcuni di questi: John Manley, Michael Becker, Rod Swanson e Michael Kosaka, il "nocciolo duro" della leggendaria serie *Strike*. Passiamo subito alle presentazioni: John Manley: *"Ho diretto personalmente i precedenti episodi:* Desert, Jungle e Urban Strike. *Prima ancora, avevo lavorato a un prodotto per Amiga che si chiamava* Deluxe Video, *ma sono conosciuto soprattutto per* Desert Strike, *il mio primo gioco per Sega Megadrive."* Michael Becker: *"Le mie esperienze videoludiche sono cominciate con Imagic. Erano i primi anni Ottanta, il 1982 per la precisione, e avevo allestito un team che prevedeva una stretta collaborazione tra programmatori veri e propri ed esperti in computer grafica: allora era un'anomalia, oggi è diventata la norma. Svolgevo il ruolo di direttore creativo presso Imagic e ho creato diversi videogiochi per Atari e Intellivision. Uno di questi,* Touchdown Football *fu notato da una software house in rapida espansione che si chiamava Electronic Arts (fondata da un giovane intraprendente di nome Trip Hawkins, NdMBF). EA volle assicurarsene a tutti i costi i diritti per distribuirlo direttamente: quel gioco venne ribattezzato* John Madden Football, *e il resto è storia. Da allora, ho lavorato su praticamente tutte le piattaforme che sono apparse sul mercato: dal CD-i Philips a 3DO, per il quale ho sviluppato* ShockWave. *Quando ho conosciuto John, abbiamo cominciato a condividere un sacco di esperienze e da questo incontro è nato il progetto di creare un episodio completamente rinnovato nella forma e nella sostanza di* Desert Strike*: Soviet Strike."* Rod Swanson: *"In confronto ai miei colleghi più qualificati, io sono una sorta di novellino. Mi sono unito a EA quattro anni fa, svolgendo per lo più compiti di coordinamento tra i vari artisti grafici. Qui abbiamo una sorta di laboratorio di sperimentazione che chiamiamo Media Lab. Io svolgo un ruolo di supervisore e suggeritore. Il progetto di creare un nuovo* Strike *è nato proprio nel Media Lab."* Michael Kosaka, invece, è un veterano dell'industria: *"Sono all'EA da circa nove anni. Il mio primo gioco è stato* Skeeter Dogs *per Commodore 64 e da allora ho partecipato alle produzioni di quasi tutti i titoli EA, da* John Madden *ai vari* Lakers vs. *Cosa posso aggiungere? Ehm, faccio parte di questa industria da un sacco di tempo. Da troppo tempo!"*

UN MERO SEGUITO

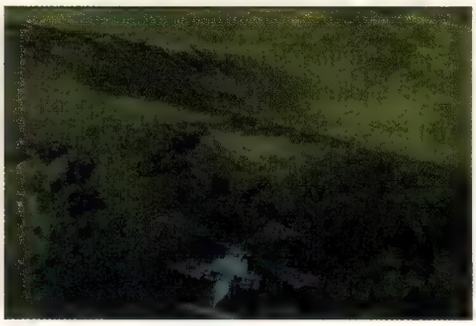
Il progetto di creare *Soviet Strike* risale alla fine del 1994, prima ancora che le piattaforme a 32-bit fossero disponibili sul mercato. La pianificazione ha richiesto parecchio tempo e la programmazione vera e propria ha ormai superato abbondantemente i diciotto mesi. Se si considera che oltre cinquanta persone stanno lavorando al progetto, appare chiaro che *Soviet Strike* è un vero e proprio kolossal videoludico. Come risulta evidente dalle immagini pubblicate in queste pagine, il gioco non è un gemello a trentaduebit di *Desert Strike*, bensì un prodotto che pur aderendo a un canone che si è consolidato negli anni, presenta caratteristiche del tutto nuove. "Soviet Strike *non è da considerarsi un mero sequel dei tre titoli precedenti* - spiega John - *Volevamo principalmente reinventare il gioco sfruttando le caratteristiche tecniche di PlayStation. Per farlo dovevamo basarci su un formato, il CD-ROM, che consente di memorizzare molte più informazioni rispetto ad altri, cartucce in primis. Ci siamo chiesti quali fossero gli ingredienti vincenti dei titoli precedenti e li abbiamo trasferiti in un contesto interamente nuovo. Allo stesso tempo, abbiamo arricchito il medesimo concept con soluzioni estetiche di grande efficacia, al fine di conferire alla simulazione un più alto grado di realismo."*

UPGRADARE, MA NON TRADIRE

Michael aggiunge che *"Il processo di design ha richiesto molto tempo: volevamo reinventare* Strike, *ma senza gettare dalla finestra i punti di forza delle precedenti versioni. Ricatturare l'essenza di un classico per ottenere qualcosa che non tradisce le aspettative dei fans è tutt'altro che facile."* Gli estimatori possono stare tranquilli: da quanto abbiamo visto sembra che EA abbia centrato il bersaglio ancora una volta. È chiaro, comunque, che il rischio di floppare e di deludere un'utenza che non si lascia facilmente impressionare, era alto. *"In un certo senso, avevamo un mandato da parte dei giocatori di* Strike: *upgradare, ma non tradire, rinnovare ma non rivoluzionare* - spiega John - *Sono comunque convinto che le nuove piattaforme ludiche abbiano consentito ai programmatori di dare libero sfogo alla fantasia, di tradurre in immagini idee e trovate. In una parola sola: l'hardware è funzionale all'immaginazione ed è l'immaginazione che permette di ottenere trame complesse e schemi di giochi più vari. I nuovi processori consentono l'implementazione delle routines di intelligenza artificiale: ora gli avversari si comportano in modo molto più realistico, i carri armati vi inseguono anche a distanza e si ritirano solo quando il loro livello di energia decresce pericolosamente. L'AI è una delle componenti di* Strike *che abbiamo migliorato più radicalmente in questo nuovo capitolo della serie."*

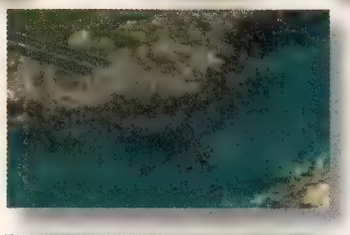
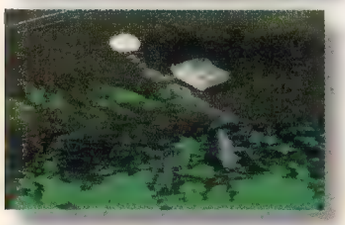
UN ESERCITO DI PROGRAMMATORI

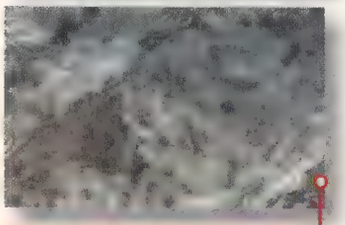
"Soviet Strike *ha richiesto la collaborazione di un numero di programmatori assolutamente enorme* - commenta John - *Questo ci ha permesso di confrontarci con persone che hanno background, capacità e competenze differenti: esperti in Intelligenza Artificiale, artisti grafici, compositori. L'elevato livello di specializzazione ci ha permesso di mettere a nudo i singoli elementi di* Strike *e di elevarli all'ennesima potenza, migliorando ogni comparto. Tutto questo lavoro ha richiesto un sacco di memoria: un titolo come* Strike *sarebbe assolutamente impossibile su una cartuccia da 2MB. Come vedrete,* Soviet Strike *raccoglie l'eredità dei precedenti episodi, ma in realtà è un prodotto del tutto inedito."*



L'UOMO OMBRA COLPISCE ANCORA

La trama di *Soviet Strike* è tutt'altro che fantascientifica. Sebbene gran parte delle vicende sulle quali è incentrato il gioco siano del tutto inventate, i programmatori hanno costruito il nuovo *Strike* intorno alla possibilità, tutt'altro che remota, che la situazione nell'ex Unione Sovietica precipiti. John ha illustrato l'apocalittico scenario: "*Immaginate che le paure degli occidentali si traducano in realtà. Immaginate, per un istante, che un ex-agente del KGB riesca a detronizzare l'attuale presidente russo, impadronirsi delle forze militare e riportare la nazione all'autoritarismo pre-Gorbacioviano. Immaginate che questo individuo - che chiameremo Uomo Ombra - finanzi con l'appoggio delle forze armate, guerre civili nell'Europa dell'Est al fine di riportare in auge il comunismo. In* Strike *il vostro compito sarà quello di detronizzare questo neo-dittatore rampante prima che diventi del tutto incontrollabile. La trama è uno spettacolare colpo di stato ai danni della traballante presidenza. Il suo piano è semplice: approfittare della tradizionale parata di maggio per circondare il Kremlino, assassinare le principali cariche governative e assumere il controllo della nazione. A questo punto toccherà a voi intervenire direttamente per porre fine alla pericolosa megalomania dell'Uomo Ombra.*" Sembra la sceneggiatura di un nuovo best seller targato Tom Clancy.



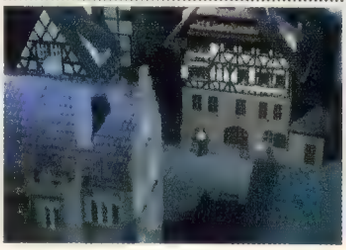
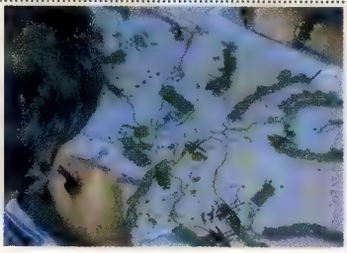
SONO CINQUE GLI SCENARI DI SOVIET STRIKE: *TRA QUESTI CI SONO IL MAR NERO E LA TRANSILVANIA!*

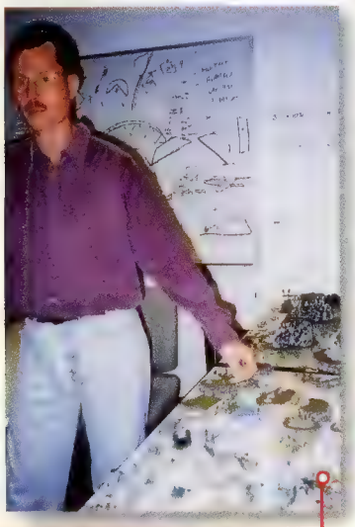
TOUR DE FORCE GRAFICO

In termini grafici, paragonare i primi tre *Strike* a *Soviet* è come chiedersi che differenza sussista tra una bottiglia di Spumador e una Vodka Absolut. Visivamente parlando, l'ultimo nato vanta soluzioni cosmetiche di grande effetto. I fondali hanno perso il tradizionale bitmap per rivestirsi di grafica tridimensionale fotorealistica. L'esperienza videoludica ci ha sicuramente guadagnato in termini di accuratezza e fedeltà riproduttiva. Come ci spiega Michael, "*Gli scenari sono probabilmente l'elemento del gioco che ha maggiormente impressionato coloro che hanno già visto* Soviet Strike. *Sin dalle prime fasi, volevamo creare qualcosa che non fosse semplicemente bello a vedersi, ma soprattutto realistico. La scelta di personalizzare ogni singolo aspetto dei background anziché limitarci a ripetere i medesimi blocchi anonimi di bitmap, ha esaltato tutti coloro che hanno partecipato al progetto. Uno dei programmatori di* Soviet, *che è anche pilota di aereo, ha sorvolato per settimane diverse località degli Stati Uniti per scattare immagini fotografiche che sono poi state studiate ed eventualmente riprodotte in forma digitale.* Soviet Strike *è quindi un mix tra finzione e realtà, attualità e fiction.*" Baudrillard probabilmente direbbe che non sono i videogiochi ad imitare sempre più la "cosa reale", ma la realtà stessa a perdere i propri connotati e a uniformarsi alle caratteristiche virtuali dei videogiochi, ma non è questa la sede per approfondire questa affascinante ipotesi. Tornando a *Soviet*, aggiungiamo che per quanto i risultati in termini grafici siano sicuramente gratificanti, il processo di creazione dei fondali ha richiesto parecchi mesi di lavoro. "*Le mappe dei vari livelli sono enormi* - continua Micheal - *Vi basti sapere che solo gli scenari occupano qualcosa come 300 Mb di RAM! Le texture dei fondali sono uno degli aspetti più riusciti del gioco e questo ha ripagato il team di tutti gli sforzi. Siamo anche contenti del fatto di essere riusciti a implementare sezioni elevate e altre più pianeggianti all'interno dei vari livelli. Nel primo, ad esempio, i giocatori dovranno vedersela con laghi ghiacciati e montagne, ricreati fedelmente grazie a una serie di fotografie*". La rivoluzione topografica segna un decisivo passo in avanti, come aggiunge John: "*L'universo di* Strike *fino a oggi è stato caratterizzato da locazioni piatte e da qualche struttura militare e logistica. Con* Soviet Strike, *invece, abbiamo creato una topografia tridimensionale: montagne, vallate, laghi, canyons. Tutte cose che avremmo voluto inserire nei nostri precedenti giochi ma che non siamo stati in grado di fare per le limitazioni tecniche di Sega Megadrive.*"

DALLA RUSSIA CON AMORE

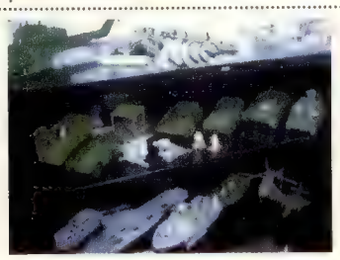
Le capacità tecniche di Sony PlayStation hanno permesso ai programmatori americani di dare forma a progetti che per molto tempo sono rimasti confinati nei cassetti. Anziché limitarsi a trasferire contenuti pensati in un'ottica obsoleta - quella dei sedici bit - ai trentadue,

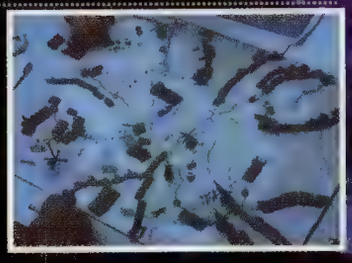



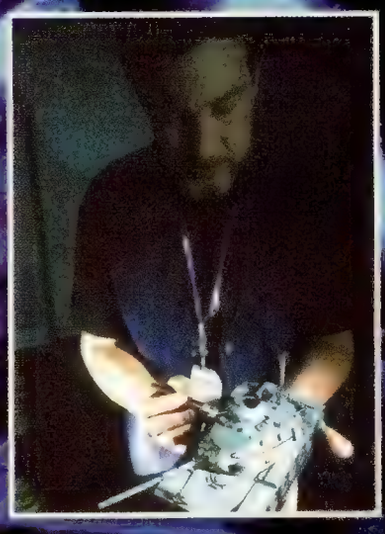


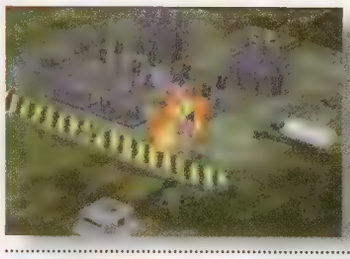
ROD SWANSON ILLUSTRA IL PROCESSO DI CREAZIONE DEI SINGOLI SCENARI: I MODELLI FOTOGRAFICI SONO STATI TRASFERITI SU COMPUTER.

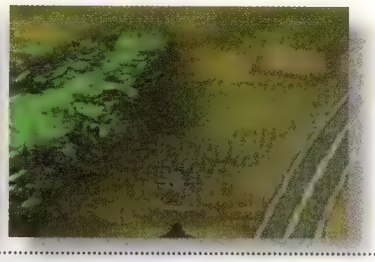
John e gli altri hanno sfruttato al meglio la forza specifica di PlayStation, ossia l'animazione tridimensionale, per creare qualcosa di autenticamente nuovo. *"Abbiamo avuto la possibilità di fare cose giudicate impossibili solo qualche mese prima"* commenta entusiasticamente John Manley. *"In particolare, vorrei sottolineare che il formato CD-ROM ha consentito di immagazzinare una serie di informazioni assolutamente essenziali, dai fondali alle caratteristiche delle singole mezzi militari, dai tipi di costruzioni alle armi disponibili. Inoltre, la veste grafica è interamente tridimensionale: il giocatore può muoversi in un autentico mondo a tre dimensioni. Vi ritroverete a inseguire un caccia russo tra i grattacieli di una città. Tutto questo è stato possibile grazie alla tecnologia a 32-bit di PlayStation. Creare un mondo in 3D significa non limitare le possibilità di visione dell'area di gioco, ma consentire al giocatore di seguire l'azione da ogni punto di vista."*







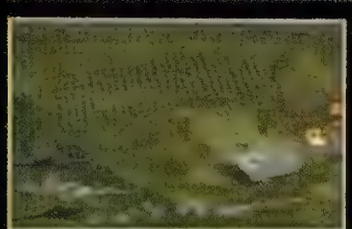




LE SCHERMATE DI ACCOMPAGNAMENTO SONO FINALIZZATE AD ACCRESCERE LA SPETTACOLARITA' DEL GIOCO.

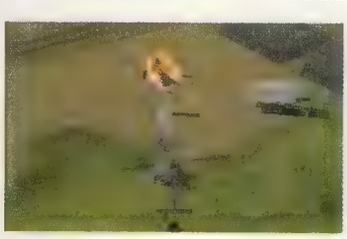
MASSIMA DISTRUZIONE

Dei tre episodi della serie, *Desert Strike* è quello che si avvicina maggiormente a *Soviet Strike*. I due titoli non sono accomunati semplicemente dall'ambientazione - zone desertiche e villaggi dal look terzomondista - ma anche perché in entrambi i titoli avete a disposizione solo l'elicottero. In *Jungle Strike*, invece, potevamo usufruire di tutta una serie di mezzi militari come hovercraft, aerei e motociclette. "Soviet Strike *vi dà la possibilità di pilotare un Super Apache, un sofisticato elicottero* - spiega John - *che è anche l'unico veicolo selezionabile. Il Super Apache è tuttavia configurabile in maniera assai varia: il giocatore può scegliere se montare solo missili Hydra o Hellfire oppure se dotarsi di un numero equilibrato di missili e proiettili per i cannoncini mitragliatori. E' possibile inoltre implementare l'arsenale dell'elicottero montando dei missili a ricerca di calore - i SideWinter - oppure armi difensive come gli ECM, che confondono l'avversario e coprono una repentina ritirata. Per le missioni più lunghe è anche possibile caricare ulteriore carburante che può essere anche utilizzato come napalm da scaricare addosso agli avversari. Configurare in maniera differente il vostro mezzo vi permette di giocare ogni livello in modo assai vario."



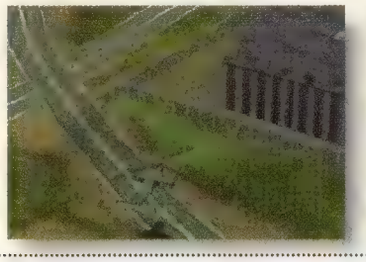
Rod Swanson ha una sua teoria personale sulle ragioni del successo della serie *Strike*: "*Uno dei punti di forza riguarda la ricerca maniacale del realismo che caratterizzava tutti gli episodi. La premessa poteva anche essere finzionale, ma ogni aspetto del gioco era comunque studiato a tavolino. Aver implementato la grafica di* Strike *in modo così radicale credo contribuirà a rafforzare l'identità e la peculiarità del nostro prodotto. La possibilità di impiegare il full motion video per inserire commenti filmati e scene di contorno è stata tradotta in realtà grazie al formato CD-ROM, che consente di usufruire di un grande numero di megabyte di memoria. Ne ha beneficiato in termini di maggiore complessità la trama del gioco.*"

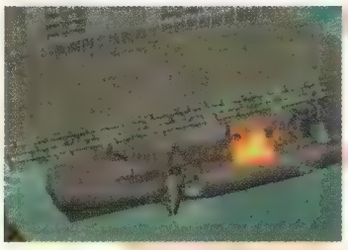
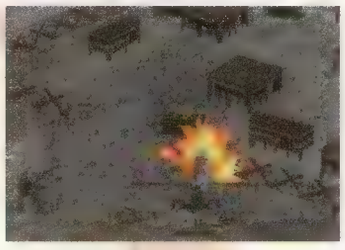
Full motion video e scene animate tra un livello e l'altro hanno un peso consistente in *Soviet Strike*. La loro presenza ha la funzione di spettacolarizzare l'azione, rendendola sempre più simile a un kolossal hollywoodiano che a un semplice videogioco. "*Il nostro obiettivo primario* - dice Michael - *era quello di coinvolgere il giocatore fino al midollo, entusiasmarlo e renderlo quasi orgoglioso di partecipare direttamente alle imprese del team Strike. Abbiamo curato le riprese che sono poi state inserite nel gioco nei minimi dettagli, al fine di renderle credibili e realistiche. In molti titoli sembrano messe lì giusto per riempire il CD-ROM! Abbiamo seguito le troupe della CNN durante le loro riprese nell'Europa Orientale per ottenere risultati impareggiabili. Il full motion video è funzionale al gioco vero e proprio, non qualcosa che lo sostituisce. Volevamo rendere più divertente* Soviet Strike *e pensiamo di esserci riusciti.*" Quando il gioco diventa epopea.

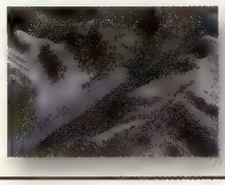
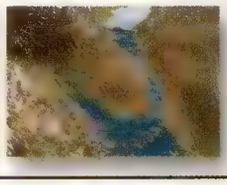


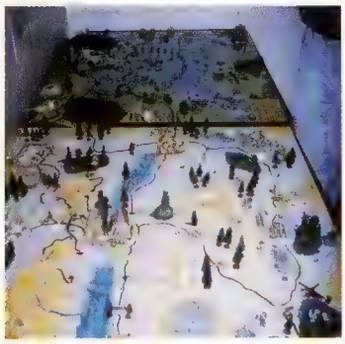
DISUNIONE SOVIETICA

Come *Desert*, *Jungle* e *Urban*, anche *Soviet* è suddiviso in una serie di scenari - cinque per la precisione - a loro volta articolati in un'altra dozzina di missioni. "*Sono cinque le aree di gioco principali* - conferma Michael - *la prima delle quali è ambientata in Crimea. Lo scenario è prevalentemente montano, ma ci sono anche zone lacustri. Ogni locazione è composta da un minimo di otto a un massimo di dieci missioni, per un totale di cinquanta livelli circa. Superata la campagna di Crimea, il giocatore si ritrova a combattere sul Mar Nero. Qui*





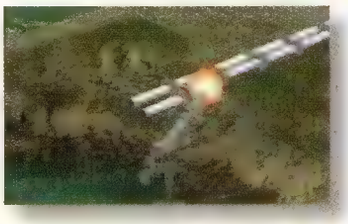
dovrete difendere un convoglio navale dagli attacchi terroristici di gruppi paramilitari russi. Questo livello è particolarmente spettacolare: affronterete enormi fregate e con incrociatori che non si erano mai visti prima in un gioco della serie. Quindi passiamo nella zona caspica, a sud di Grosny, caratterizzata da un'alternanza di zone montuose e desertiche. In un certo senso, questa sezione può essere considerata la versione a trentaduebit del primo Desert Strike, *anche se il gameplay è cambiato radicalmente. Sembra di assistere ai reportage della guerra in Afhganistan: il giocatore dovrà bombardare schiere di carri armati. La quarta sezione ci trasporta in Transilvania, caratterizzata da un'enorme centrale nucleare sul punto di implodere, vedi Chernobyl e truppe ribelli sul modello Serbo che combattono tra loro utilizzando equipaggiamenti militari di fabbricazione russa. L'ultima serie di missioni si svolge sul suolo moscovita. Qui ne succedono di tutti i colori: dovrete vedervela con la mafia russa, con il KGB e, infine, con l'Uomo Ombra in persona."*

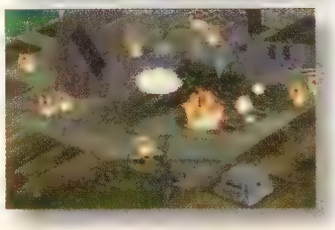
SOUNDTRACK ESPLOSIVO

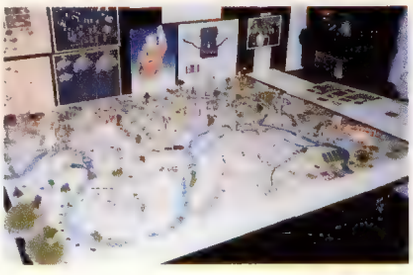
Ma l'aspetto grafico di *Strike* non è stato l'unico comparto a subire un restyling poderoso: anche tutto ciò che concerne il sonoro del gioco è stato sottoposto a un lavoro considerevole. John precisa che *"La qualità dei chip sonori delle piattaforme a 32-bit ci ha permesso di ottenere risultati eccellenti. Per* Soviet Strike *abbiamo utilizzato un sistema noto come ISM, Interactive Music System. Non solo l'accompagnamento musicale varia a seconda dei livelli, ma interagisce direttamente con il tipo di azione: l'intensità varia a seconda della drammaticità delle situazioni. L'entrata in un campo di addestramento nemico è sottolineata dal rullo di tamburi, il classico tema che precede lo scatenarsi di un marasma. La suspence non è la causa dell'accompagnamento musicale, ma l'effetto, per questo è importante considerare l'aspetto sonoro del gioco non meno importante di grafica e giocabilità. Una volta superato il momento più drammatico, anche la musica*

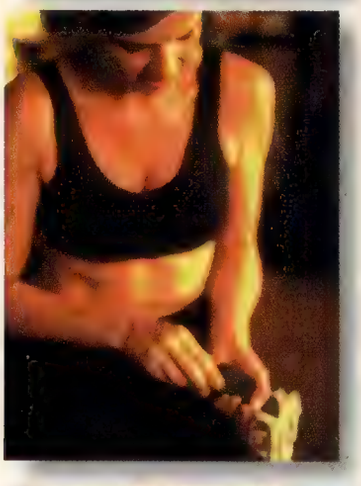
STRETTAMENTE CONFIDENZIALE

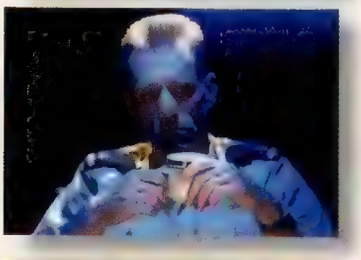
Come nei precedenti episodi, anche qui non è necessario seguire un ordine prefissato per completare le missioni, ma è possibile raggiungere i singolo obiettivi a propria discrezione. Se da una parte questo rende più difficile il completamento dei vari livelli, dall'altra consente anche di esplorare a fondo l'area di gioco e magari scoprire bonus e segreti vari.
Come spiega Michael, *"Ogni missione include una serie di digressioni che non vengono segnalate all'inizio, ma che accrescono il livello di divertimento. Potete quindi droppare l'elicottero e proseguire a piedi, ma solo in alcune sezioni. È chiaro che le vostre azioni sono limitate e sarete anche più vulnerabili, ma vale la pena tentare".* John aggiunge che *"È incredibile: avevamo pianificato a tavolino possibili scenari da inserire nei nostri giochi e uno di questi prevedeva la possibilità che venissero fatte saltare in aria delle fabbriche che producevano armi chimiche e questo costringeva i giornalisti a rifugiarsi all'interno degli hotel di Baghdad. Questo si è poi effettivamente verificato durante la* (prima, Ndt) *Guerra del Golfo e la cosa ci ha lasciato letteralmente basiti... Non è la prima volta che anticipiamo nei nostri giochi quello che poi avviene nella realtà..."*
Kosaka ride. *"Secondo me John e Michael lavorano per conto della CIA!"*

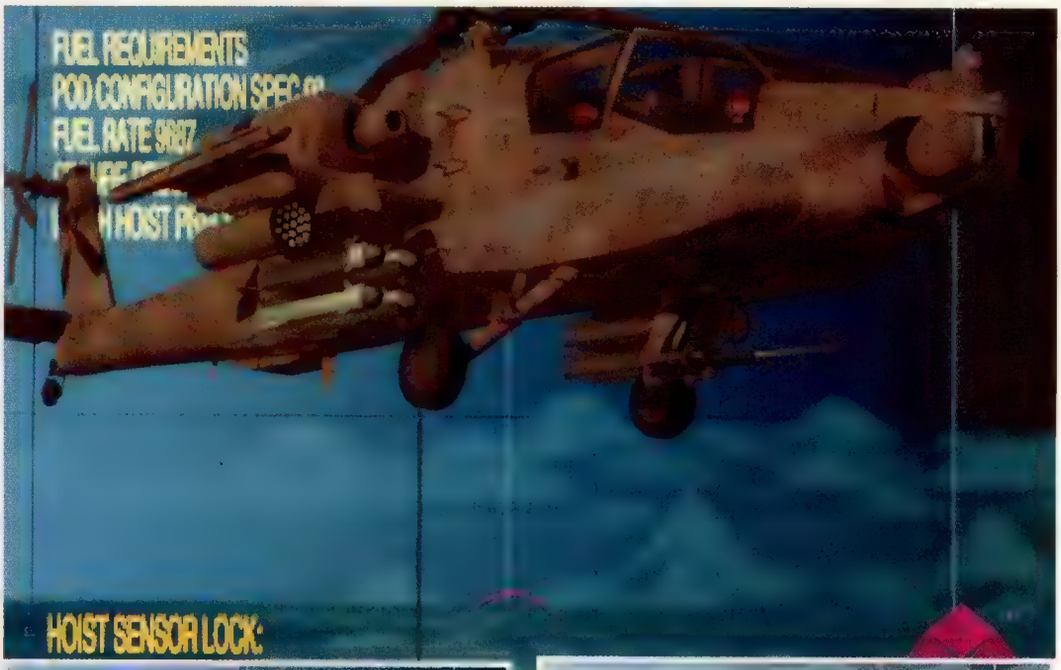








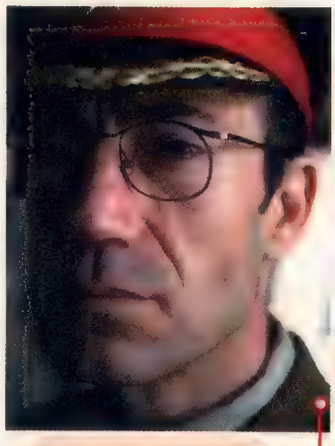




decresce di intensità, proprio come in un film, ma con la differenza che avviene tutto in modo interattivo, non sequenziale: la colonna sonora è interdipendente rispetto alle azioni del protagonista."

CNN INCONTRA MTV

La finalità delle scene in full motion video non è semplicemente quella di illustrare le vicende di *Soviet Strike*, ma anche quella di conferire al gioco un'atmosfera del tutto particolare, come in *Command & Conquer* per PC, ad esempio. Come spiega Rod, *"Abbiamo cercate di fare un uso intelligente delle animazioni in FMV, al fine di dare un'immagine facilmente riconoscibile all'organizzazione Strike, che ritornerà anche nei futuri capitoli della serie. Le schermate animate contribuiscono ad accrescere i livelli di tensione e di adrenalina, il risultato è qualcosa di assolutamente spettacolare che era assente nei primi tre titoli. Dare un senso di plausibilità e di autenticità alla simulazione era prioritario per noi e per questo motivo abbiamo scelto di usare attori reali, set e ambientazioni vere. Piuttosto che ricostruire in studio le varie scene, abbiamo preferito girare dal vivo, anche*



"EHI BIMBO, VUOI COMPRARE UNO SCUD?"

se questo ha comportato viaggi nelle zone più disparate del mondo. Uno dei personaggi del gioco, Andrea, è volato fino a Praga. Abbiamo richiesto la collaborazione di diversi membri della troupe di Mission Impossible, *che stavano terminando le riprese del film con Tom Cruise. Alcune delle scene saranno utilizzate anche nelle pubblicità televisive di* Soviet Strike. *Ma quello che mi preme sottolineare è che abbiamo creato un nuovo stile videoludico che miscela full motion video e azione vera e propria in modo finalmente funzionale. Pensate a un mix tra CNN ed MTV, per cui vedrete immagini montate in modo frenetico, quasi furioso, ma che mantengono la solennità dei servizi informativi di CNN. Sono certo che il risultato finale sarà qualcosa di assolutamente unico."*

NON SIAMO SOLI

Il giocatore può contare sull'insostituibile aiuto del co-pilota, il quale svolge una serie di funzioni di supporto. *"Il co-pilota non è unico per tutto il gioco* - aggiunge Kosaka - *ma varia a seconda delle missioni. Spesso il suo contributo si limita a segnalare la locazione dei soldati da recuperare, ma in altri frangenti assurge al ruolo di co-protagonista, accompagnandovi direttamente nella tana del nemico. Per esempio, può succedere che si impossessi di un veicolo e scateni il caos all'interno di una base terroristica per coprirvi e consentire la vostra fuga, oppure può infiltrarsi in un edificio nemico e azionare il timer di un ordigno. In altre situazioni sarete voi stessi a coprire il co-pilota a bordo dell'elicottere mentre si getta nella mischia."*

Kosaka precisa che *"Sono stati creati differenti copiloti per ogni missione* e potete star sicuri che vi accorgerete della differenza, anche perché la loro provenienza copre tutto il territorio mondiale. In questo modo ognuno di loro avrà un differente background che potrà tornarvi utile a seconda della zona del pianeta in cui vi trovate."

Videogiochi ESSE

Via Libertà,258 (nei pressi della IV traversa destra)
80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 081/7765611

PLAYSTATION PAL
+ CD + JOYPAD
L. 449.000

DISPONIBILE
IL VOLANTE
PER PLAY STATION
L. 140.000

PLAYSTATION

TEKKEN 2	L. 99.000	OLIMPIC SOCCER	L. 99.000
RIDGE RACER REVOLUTION	L. 99.000	OLIMPIC GAMES	L. 99.000
DEFCON 5	L. 49.900	INTERNATIONAL TRACK	
CYBER SLED	L. 45.000	& FIELD	L. 95.000
FIFA SOCCER '96	L. 90.000	RESIDENT EVIL	L. 99.000
TOPOLINO MANIA	L. 99.000	F1	L. 99.000
ALIEN TRILOGY	L. 90.000	BUST A MOVE	L. 75.000
TOSHINDEN 2	L. 99.000	IMPACT RACING	L. 99.000
NEED FOR SPEED	telefonare	DESCENT	L. 99.000
TRUE PINBALL	L. 90.000	DOOM	L. 95.000
POWER SERVE TENNIS	L. 99.000	GEX	L. 99.000
ADIDAS PAWER SOCCER	L.99.000	SPACE HULK VOTBA	L.99.000
STREET FIGHTER ALPHA	L. 99.000	CRASH BANDICOOT	telefonare
NAMCO MUSEUM VOL.1	L. 99.000		

ACCESSORI

ADATTATORE 4 GIOCATORI PER SNES	L. 55.000
CAVO SCART SNES	L. 35.000
CAVO SCART PLAYSTATION	L. 30.000
MEMORY CARD PLAYSTATION	L. 49.000
JOYPAD ORIGINALE PLAYSTATION	L. 62.000
ALIMENTATORE SUPERNINTENDO	L. 25.000
KIT PULISCI CONSOLE	L. 9.900
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO	L. 23.000
CAVO TV PLAYSTATION	L. 25.000
AMPLIFICATORE PER GAME BOY	L. 12.000
PACCO BATTERIE GAME BOY	L. 35.000
JOYPAD NAMCO PSX	L. 85.000
RACCON 100% ANALOGICO PSX	L. 68.000

NEO GEO CD +
GIOCO A SCELTA +
2 JOYPAD
L. 350.000

NEO GEO CD

WORLD HEROES 2	L. 40.000	BASEBALL STARS 2	L. 15.000
THE KING		FATAL FURY SPECIAL	L. 40.000
OF FIGHTERS '94	L. 40.000	KING	
MAGICIAN LORD	L. 40.000	OF THE MONSTERS 2	L. 40.000
VEW POINT	L. 40.000	AGGRESSORS	
STREET HOOP	L. 40.000	OF DARK KOMBAT	L. 40.000
THE SUPER SPY	L. 40.000	ART OF FIGHTING 2	L. 40.000
TOP HUNTER	L. 40.000	SUPER SIDE KICKS 2	L. 40.000
KARNOV'S REVENGE	L. 40.000	RALLY CHASE	L. 40.000
SAMURAI SHODOWN 2	L. 40.000	WIND JAMMERS	L. 40.000
NAM 1975	L. 40.000	JOY JOY KID	L. 40.000
ALPHA MISSION	L. 40.000	DOUBLE DRAGON	L. 99.000
SAMURAI SPIRITS	L. 40.000	WORLD HEROS PERFECT	L. 99.000
AERO FIGHTERS	L. 40.000		

SUPER NINTENDO
+ GIOCO
L. 240.000

SUPER NINTENDO

YOSHI'S ISLAND	L. 110.000	KILLER INSTINCT	L. 75.000
ZELDA	L. 50.000	ILLUSION OF TIME	L. 53.000
CLAY FIGHTER 2	L. 59.000	90 MINUTES	L. 99.000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUX	telefonare	SUPER PUNCHOUT	L. 75.000
		INCREDIBILE HULK	L. 52.000
SUPER BEKID	L. 61.000	DONKEY KONG 2	L. 110.000
SUPER MARIO KART	telefonare	TOY STORY	L. 120.000
DESERT FIGHTER	L. 60.000	NBA JAM T.E.	L. 59.900
CHOPLIFTER 3	L. 60.000	SUPER TENNIS	L. 59.900
NBA LIVE 96	L. 105.000	FEVER PITCH	L. 55.000

ULTRA 64
L.850.000

DISPONIBILI CARD DA COLLEZIONE

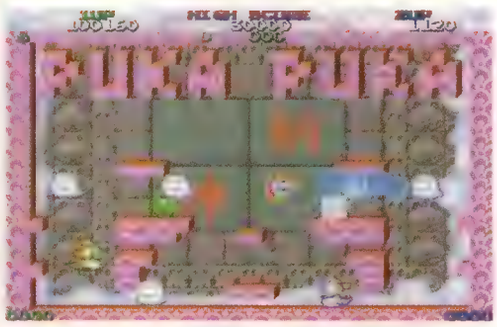
BUBBLE BOBBLE 2

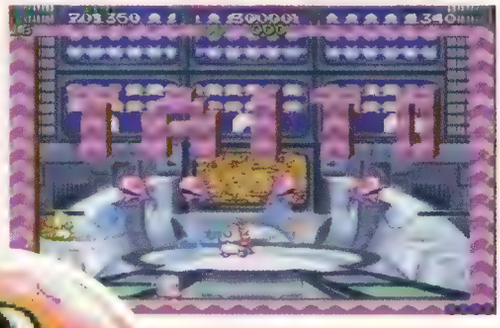
SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	VIRGIN
USCITA DI GIOCO	NOVEMBRE
N° GIOCATORI	1-4
GENERE	PIATTAFORME

Senza alcun dubbio questo è un periodo d'oro per Bub e Bob: dopo dieci anni di silenzio, abbiamo potuto mettere le mani sulle conversioni a 32-bit di classici come *Bubble Bobble*, *Rainbow Islands* e *Bust-A-Move*. Visto che però ora la situazione è più incasinata di quella di *Star Trek* con serie, controserie, filoni parallei e simili, cerchiamo di fare un minimo di ordine cronologico: all'inizio i genitori di Bub e Bob sono stati rapiti e i due trasformati in dinosauri dal Barone Von Blubba ed è qui che comincia l'avventura di *Bubble Bobble* (1982). Prima di essere riportati alla loro forma umana, i due Brontosauri hanno avuto il tempo di comparire in *Bust-A-Move 1* (1994) e *Bust-A-Move 2* (1996). Da umani la coppia dà vita a *Rainbow Islands* (1986) e *Rainbow Islands Enhanced* (1996), ma abbandona ben presto la capacità di produrre arcobaleni per un più dannoso lancio di ombrelli in *Parasol Stars* (1991). Ora Bub e Bob hanno una certa età, hanno messo su famiglia e vantano un discreto numero di figli e nipotini. Ed è qui che fa la propria comparsa *Bubble Bobble 2* (1996), che tanto per rimanere in tema con *Star Trek*, può essere descritto come 'The Next Generation'. Alberi genealogici a parte, è indubbio che la saga di *Bubble Bobble* sia di fondamentale importanza nella storia dei videogiochi ed è quindi con grande gioia che accogliamo questa conversione Virgin del seguito di *Bubble Bobble* (anche conosciuto come *Bubble Symphony*). Seguendo il principio che un buon seguito riprende il concetto del proprio predecessore espandendolo in ogni direzione, *Bubble Bobble 2* non solo garantisce un maggiore numero di livelli, ma ci delizia con un modo a quattro giocatori e la possibilità di scegliere diverse sequenze di livelli così da garantire una maggiore varietà al prodotto.

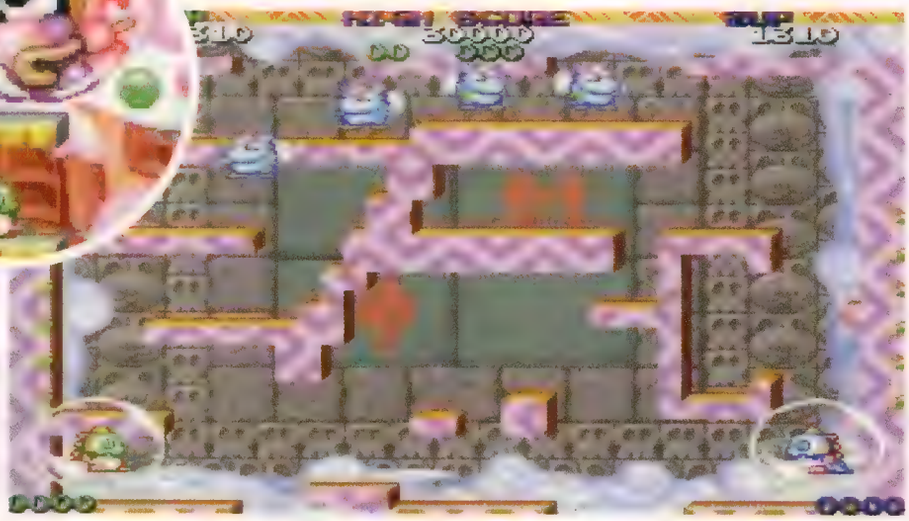
BUBBLE POWER



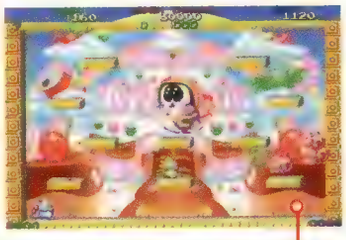


L'originale *Bubble Bobble*, che ha ormai più di 14 anni, vantava sprite di otto colori e fondali neri, ma ai tempi questa grafica era considerata il vero stato dell'arte.
Il seguito, che può contare su più di una decina di anni di progressi tecnologici, ha mantenuto a grandi linee lo schema delle piattaforme, ma i fondali e i generali miglioramenti grafici gli danno un look più consono a un titolo a trenadue bit.
Ogni singolo aspetto è stato rinnovato, con i vecchi sprite (i fantasmi blu e i robot cubici, ad esempio) che ora sono molto più dettagliati e in stile con tutti i nuovi personaggi, mentre il design dei livelli è generalmente più intricato e richiede molta più abilità da parte del giocatore nonché una buona dose di collaborazione nel modo a 4 player.
Alla Taito hanno anche ravanato bellamente nei propri archivi e così in *Bubble Bobble 2* potrete beccarvi qualche cameo di personaggi apparsi nei vecchi giochi, come *New Zealand Story*.

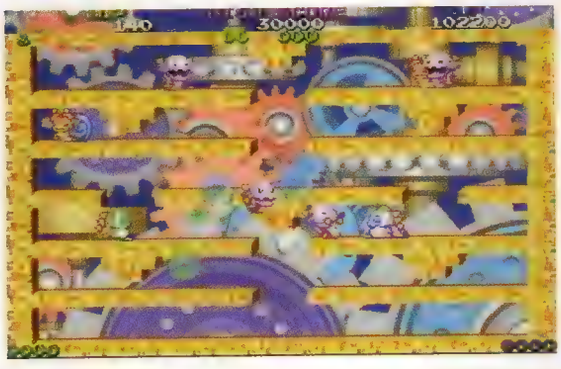
BUBBLE BOBBLE 2 *HA MOLTI PIÙ BONUS DEGLI ALTRI TITOLI DELLA STESSA SERIE.*



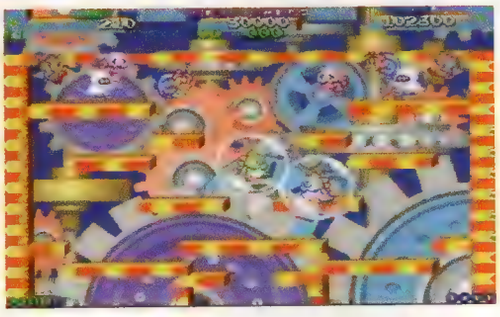
I FONDALI SONO *OVVIAMENTE FUMETTOSI E BASATI ESSENZIALMENTE SU FRUTTI, TELEVISORI E GIOCATTOLI DI OGNI TIPO.*



INTRAPPOLARE QUESTO NEMICO DI FINE LIVELLO RICHIEDE UNA BUONA DOSE DI TEMPISMO E RIFLESSI PRONTISSIMI!



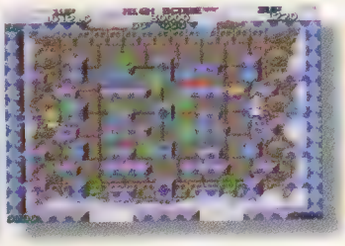
PER ME UNA CORONA...

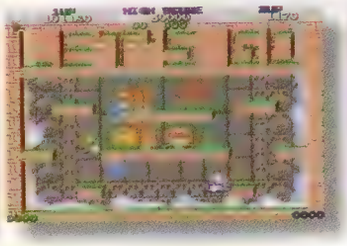


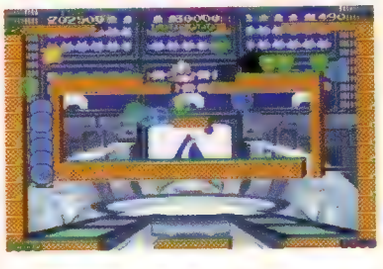
Il gioco è ambientato dieci anni dopo il primo *Bubble Bobble*, con i nipotini di Bub e Bob, Babby e Bobby, come protagonisti. La storia inizia con Babby e Bobby che visitano una libreria insieme ai loro grandi amici Curon and Coron, quando un certo libro cattura la loro attenzione.
Nell'aprire il volume polveroso, i quattro attivano inconsapevolmente un incantesimo, vengono trasformati in dinosauri e teletrasportati in un mondo terribilmente simile a quello della famosissima avventura dei loro nonni.
L'arrivo di Curon e Coron ha permesso ai programmatori di aggiungere un modo a quattro giocatori e alla Taito hanno garantito che ogni personaggio ha caratteristiche differenti. Babby, per esempio, va bene per tutte le situazioni, mentre Bobby è più veloce degli altri, Curon ha un raggio di fuoco molto ampio e Coron può produrre bolle assai più rapidamente.

MAGICAL POWERS

Come nel primo *Bubble Bobble*, i poteri dei nostri eroi possono essere implementati raccogliendo i power-up e le icone che appaiono a caso qua e là.
Classici imperituri come il fulmine o le bolle di fuoco sono stati piacevolmente rispolverati, anche perché il primo è essenziale per distruggere i nemici di fine livello, mentre le seconde, come certo ricorderete, distruggono tutto quello con cui entrano in contatto. Oltre a questi potrete recuperare del bubble gum giallo, che aumenta la velocità delle bolle, viola che ne aumenta il raggio d'azione o blu che combina i due effetti sopracitati. Anche il resto dei power-up sono per metà nuovi e per metà vecchi, con le solite scarpette rosse, l'orologio che "freeza" i nemici, le croci colorate che permettono di sparare le fireball e così via. L'arrivo di un nuovo power-up è segnalato dal suono di una campana e, una volta raccolto, rimane in possesso del giocatore finché non si perde la vita.







ONE-TO-ONE
TEKKEN 2 ARTWORK NAMCO 1995, 1996 ALL RIGHTS RESERVED
鉄拳
TEKKEN 2

Tekken-Shokunin*

* INTERVISTA ESCLUSIVA AI CREATORI DI TEKKEN...

Se *Street Fighter II* è passato alla storia come il gioco che ha reinventato il genere dei picchiaduro trasformando un innocuo passatempo in un fenomeno di massa, *Tekken* - insieme a *Virtua Fighter* - sarà ricordato come il coin-op che ha ridefinito lo statuto dei beat'em up, trasferendo in ambienti a tre dimensioni la plastica spettacolarità dei combattimenti bidimensionali. *Tekken* è diventato nel giro di poche settimane un instant-classic: la possibilità di seguire l'azione da punti di vista differenti e di performare un numero di mosse davvero eclatanti conquistarono immediatamente schiere di adepti, rapidamente convertitesi alla mania poligonale, che da semplice trend è diventata imperativo categorico. Ma aldilà della cosmesi, *Tekken* era brillante in tutti i sensi. Includeva un buon numero di mosse segrete, combo padroneggiabili solo sessioni approfondite e fondali graficamente impareggiabili. La conversione per PlayStation e l'uscita pressoché simultanea di *Tohshinden* ebbero un radicale effetto propulsivo per le vendite del gioiello Sony. Ma se l'uscita di *Tohshinden 2* ha largamente deluso i videogiocatori più competenti, il sequel di *Tekken* ha settato un nuovo standard, conquistandosi meritate cover sulle più importanti testate videoludiche. Un numero superiore di personaggi, mosse e fondali nonché una giocabilità affinata da un beta testing accurato hanno contribuito a fare di *Tekken 2* un vero e proprio paradigma. Sorprendentemente, i programmatori che hanno creato un simile gioco sono rimasti pressoché sconosciuti al pubblico occidentale. *Super PlayStation Console* colma la lacuna presentandoveli in esclusiva. Ecco a voi Masamichi Abe (game designer), Kuzuaki Fujimoto (graphic designer), Masahiro Kimoto (design coordinator), Naoki Ito (programmatore) e Hitoshi Sato (programmatore), in altri termini il *Tekken Team*, la risposta Namco all'AM2 Sega.

TEKKEN È IL GIOCO CHE SONY HA VOLUTO IN ESCLUSIVA SULLA SUA CONSOLE. UTILIZZANDO LA TECNOLOGIA A BASSO COSTO DI PLAYSTATION, NAMCO È STATA IN GRADO DI CONVERTIRE QUESTO INCREDIBILE PICCHIADURO SENZA PERDERE NULLA IN TERMINI DI QUALITÀ. IL SEQUEL - USCITO IN VERSIONE UFFICIALE IL MESE SCORSO - È ENTRATO DI FORZA NELL'IMMAGINARIO COLLETTIVO DELL'UTENZA PLAYSTATION, IMPONENDOSI COME "IL" GIOCO DA AVERE. IN ATTESA DI CONFRONTARCI CON IL TERZO EPISODIO DELLA SAGA, SUPER PLAYSTATION CONSOLE È ANDATA A SNIDARE NELLE LORO TANE GLI AUTORI DI TEKKEN 2!

MASAMICHI ABE, KAZUACHI FUJIMOTO, MASAHIRO KIMOTO, NAOKI ITO E HITOCHI SATO SONO L'ORGOGLIO DI NAMCO.

SUPER CONSOLE: Potete spiegarci cosa ha comportato il processo di conversione di *Tekken 2* dal System 11 a PlayStation?
TEKKEN TEAM: Il System 11 incorpora una memoria principale e video doppia rispetto a quella di PlayStation, quindi nel processo di trasposizione abbiamo dovuto ridurre il codice originale al fine di renderlo compatibile con l'hardware della console. Detto in altri termini, alcune sezioni - grafica, sonoro etc. - hanno subito modifiche atte a semplificare la complessità del programma.

Il codice originale è stato trasportato su PlayStation in maniera sostanzialmente fedele oppure è stato riscritto in più parti?
TT: Sebbene abbiamo fatto ricorso a diverse sezioni del codice originale, la maggior parte è stata interamente riscritta. È difficile stabilire quanto della versione PlayStation di *Tekken 2* sia stata sviluppata ex-novo, in quanto più programmatori hanno lavorato a differenti parti del codice. In sintesi, potremmo dire che il 50% del tempo di sviluppo è stato speso in riscrittura del programma originale. Fondamentalmente, il 70% del codice di parterza è stato ricompilato.

Quanti programmatori hanno partecipato alla creazione del gioco?
TT: Non è facile rispondere. Almeno 25 tra grafici, coders e game designers hanno contribuito alla creazione di *Tekken 2*, ma il numero sale a 50 se si considerano interventi occasionali, specifici e di beta testing.

Siete stati aiutati dal team che ha creato il coin-op durante il processo di conversione?
TT: Si, hanno collaborato attivamente con noi.

Rispetto all'originale da sala, la versione PlayStation sembra caratterizzata da un numero di poligoni inferiore. Quali sono i compromessi che avete dovuto accettare confrontandovi con l'hardware della console Sony?
TT: A dire il vero, il numero di poligoni non è diminuito, ma la risoluzione è stata ridotta fino a un quarto della versione coin-op e questo perché la memoria del System 11 è doppia rispetto a quella di PlayStation. Forse vi sembrerà eccessiva una simile riduzione in termini grafici, ma si tratta del male minore. Riducendo il numero di colori, nel peggiore dei casi le figure su schermo appariranno un po' rozze, ma se si dimezza il codice mantenendo i parametri originali, beh, quello che si ottiene è qualcosa di assolutamente ingiocabile. Mantenere un equilibrio tra grafica e codice rappresenta la difficoltà maggiore.

Quanto tempo avete speso nella creazione dei singoli personaggi? Quanti poligoni sono stati necessari?
TT: Ogni lottatore è il risultato dell'aggregazione di circa 800 poligoni. Per quanto riguarda la modellizzazione, il processo non ha richiesto molto tempo: dai tre giorni alle due settimane circa a seconda dei personaggi. Non abbiamo realizzato schizzi su carta, ma abbiamo dato forma direttamente alle idee che avevamo in mente. Bruce, in particolare, è il lottatore che ha richiesto meno tempo in assoluto.

Per quale motivo avete optato per una visuale ancora più angolata dei lottatori rispetto al primo *Tekken*?
TT: Nel primo *Tekken* non abbiamo utilizzato effetti di light source shading. I personaggi di *Tekken 2*, invece, sono stati arricchiti da ombreggiature in tempo reale. Il risultato dell'implementazione grafica si traduce in un tipo di visuale che appare più angolata.

Quali sono i vostri personaggi preferiti e perché?
ABE: Paul e Marshal Law. Ciascuno presenta caratteristiche eclatanti. Paul è un combattente versatile e facile da controllare, mentre Law è

veloce ed è in grado di effettuare una serie di attacchi combinati davvero massivi.
FUJIMOTO: Kazuya e Heihachi. le loro mosse sono fondamentalmente identiche, il che ne facilita la memorizzazione e l'effettuazione. Inoltre, incarnano una cattiveria di fondo che si incontra di rado. Sono veramente pochi i personaggi malvagi direttamente selezionabili dal giocatore - di solito svolgono sempre il ruolo di avversario da sconfiggere - e questo li rende peculiari. Inoltre, avendo creato le scene finali di questi due lottatori, restano del tutto speciali per me.
KIMOTO: Nina Williams, Roger e Kum. Mi piacciono perché pur essendo degli animali, impiegano le stesse tecniche di combattimento degli altri. Inoltre, sono stati i personaggi che ho contribuito a creare.
ITO: Paul Phoenix. È dotato di un pugno poderoso e impersonarlo ti dà una sensazione di onnipotenza.
SAITO: Jack-2. Mi piace per il suo modo scanzonato di combattere: prende letteralmente in giro i suoi avversari.

Quante possibilità ci sono di vedere un nuovo episodio di *Tekken* su PlayStation?
TT: Non possiamo rispondere a questa domanda. Al momento stiamo curando la versione coin-op di *Tekken 3*.

Vedremo mai *Tekken 2* su una piattaforma differente da PlayStation? Siamo al corrente del fatto che un altro coin-op Namco, *Rave Racer*, è in fase di sviluppo per Nintendo 64. Quali caratteristiche potrebbe vantare un'ipotetica versione di *Tekken* per la console Nintendo?
TT: Preciso immediatamente che non siamo a conoscenza di progetti di conversione di *Tekken 2* per altre console, ma che comunque stiamo testando a fondo le potenzialità di Nintendo 64 al fine di valutare la possibilità di sviluppare giochi per questo sistema. È comunque prematuro sbilanciarsi.

La versione PlayStation di *Tekken 2* presenta una serie di modalità di gioco assenti nell'originale. Come mai?
TT: La versione casalinga viene chiaramente fruita in modo differente rispetto al coin-op e andava quindi configurata in modo diverso. La sfida contro la CPU, nel modo di gioco base, non era sufficiente a mantenere alto il livello di sfida e per questo abbiamo aggiunto altre opzioni. In un primo tempo abbiamo buttato giù una serie di idee e poi abbiamo verificato quali di queste erano realisticamente implementabili e quali no. Come spesso avviene, il tempo a nostra disposizione era limitato, quindi abbiamo dovuto scartare molte buone proposte, ma l'idea era di inserire un numero di modalità addirittura superiore a quelle poi effettivamente inserite.

Quali sono i vostri record per ciò che concerne il Time Attack e la modalità Survival?
TT: *(ridono)* Dobbiamo confessare che i nostri punteggi non sono particolarmente impressionanti, anche se un nostro debuggatore ha realizzato 71 nel modo Survival. Nel Time Attack, qualcuno qui è stato in grado di completarlo in tre minuti circa.

La modalità di pratica è stata accolta con piacere dagli utenti: la scelta di inserirla è stata influenzata da altri titoli che avete giocato?
TT: Lo sappiamo dove volete andare a parare. Comunque, anche se sappiamo che altri picchiaduro dispongono di questa modalità di gioco, abbiamo deciso di inserirla in base ai suggerimenti dei nostri beta tester e dei fans del primo *Tekken*.

Lasciando i comandi durante la sezione di pratica, dopo qualche istante appaiono delle nuvolette fumettose sul capo del lottatore. Come mai avete inserito un elemento così ironico in un picchiaduro altrimenti violentissimo?
TT: Inizialmente avremmo voluto addirittura inserire delle scritte nelle nuvolette, tipo "Ho fame!" per Kuma o "Niente male" quando un lottatore effettuava un colpo particolarmente valido, ma non avevamo il tempo di farlo e comunque avrebbe richiesto troppa memoria, quindi abbiamo optato per le nuvolette, che a nostro avviso danno un tocco di colore e simpatia a *Tekken 2*.

Secondo voi la possibilità di alcuni personaggi di compiere attacchi in volo non è troppo penalizzante nei confronti dei lottatori che non sono in grado di effettuare combo analoghe? Non si rischia di creare uno squilibrio?
TT: Anche se in apparenza alcuni personaggi appaiono nettamente più forti di altri, giocando a *Tekken 2* appare chiaro che la pura e semplice forza non è sufficiente per vincere. Utilizzando continuamente gli attacchi a mezz'aria, ad esempio, i danni che infliggete all'avversario si fanno progressivamente meno intensi. A differenza di altri giochi (*Killer Instinct*, ad esempio - Ndr) non è possibile combinare un attacco devastante che polverizza l'energia dell'avversario. Anziché eliminare del tutto gli attacchi particolarmente massivi, in *Tekken 2* abbiamo preferito renderli meno efficaci. C'è una certa compensazione, quindi.

In termini di gameplay, quali sono i punti di forza di *Tekken 2*? Il numero di mosse e di personaggi?
TT: Non crediamo che il numero di mosse sia particolarmente rilevante, anche se qualcuno può ritenere che sia questo il cavallo di battaglia di *Tekken 2*. Come è lecito aspettarsi, il livello di difficoltà è variabile a seconda del tipo di personaggio selezionato. Ciascun lottatore è caratterizzato da tecniche e stile differenti. Gli effetti dei loro attacchi variano a seconda del tipo di organo colpito - braccia, gambe, capo etc. - e questo rende ogni mosse peculiare, in un certo senso. Questo fatto ha una conseguenza fondamentale ai fini della giocabilità: le combo possano variare a ogni partita, o quasi. La perseveranza, inoltre, è fondamentale: *Tekken 2* è un gioco che si lascia scoprire e giocare a poco a poco. Chi ci gioca può imparare a conoscerlo solo a patto di spendere parecchie ore in sua compagnia.

Avete avuto difficoltà a trasferire tutte le mosse del coin-op su PlayStation? Quali compromessi siete stati costretti ad accettare nella versione casalinga?
TT: Grazie alle routines di compressione, non abbiamo sacrificato pressoché nulla dell'originale per ciò che concerne mosse, combo e attacchi vari. Non che sia stato facile, sia chiaro, ma nemmeno impossibile.

Avreste voluto inserire altre mosse o modalità di gioco alla vostra conversione?
TT: Se avessimo avuto ulteriore tempo, avremmo voluto includere mosse extra per Tuxedo Kazuya e un attacco speciale - soprannominato Tacchi Alti - per Anna, che permetteva di piantare un tacco a spillo nella schiena dell'avversario (ouch, Ndr). Per quanto riguarda le altre mosse, avremmo voluto inserire l'opzione "Omino di Legno", che si traduceva nella possibilità di configurare attraverso una sorta di editor un personaggio dalle sembianze di un pupazzo, attingendo copiosamente dalle combo di tutti i personaggi. Insomma, sarebbe stato possibile creare un lottatore assolutamente invincibile. Purtroppo, le circostanze hanno reso problematica l'introduzione di questa modalità di gioco.

***Tekken 2* include la bellezza di venticinque lottatori. Ce ne sono forse altri che non abbiamo ancora scoperto?**
TT: No.

Potete rivelarci i nomi corrette delle modalità di gioco segrete?
TT: Non hanno nomi particolari. Le riviste di videogiochi giapponesi hanno coniato definizioni del tutto inedite. Questi sono i titoli autentici:
Modalità "Testone": Deka Tekken
Modalità "Giga-Testone": Deka Deka Tekken
Modalità a reticolo: Behind Camera
Modalità Sky Hide: Flying (Deka) Tekken
("Deka" significa "grande" in giapponese, Ndt)

La colonna sonora di *Tekken 2* è veramente incredibile, una delle migliori mai sentite su PlayStation. Nel comporla vi siete ispirati a qualche band conosciuta?
TT: Il soundtrack è stato realizzato da una serie di musicisti differenti, non è opera di un solo compositore. Ognuno degli artisti ha dato il suo contributo personale e di conseguenza non credo che lo stile - essendo polifonico - sia riconducibile ad un unico stile o band.

Quanti artisti hanno lavorato alla parte sonora di *Tekken 2*? Quanto tempo ha richiesto la creazione del soundtrack e degli effetti audio?
TT: Sette compositori hanno prodotto la musica di sottofondo, che ha richiesto circa due mesi di lavoro.

Avete intenzione di commercializzare separatamente il soundtrack, come per il primo episodio?
TT: Sì. La colonna sonora remixata è disponibile in Giappone sotto etichetta Nec Avenue.

Potete rivelare le fonti di ispirazione dei principali personaggi di *Tekken 2*?

TT: Beh, con tutto il rispetto per Roger, possiamo dire che è stato creato quasi per caso. Un programmatore voleva vedere che effetto faceva sullo schermo un canguro dotato dello stesso stile di combattimento di Kazuya, in particolare il Dragon Uppercut. A dire il vero, aveva altro da fare, quella sera, ma ha dato la precedenza alla sua curiosità, creando un nuovo personaggio in meno di tre ore. La mattina dopo abbiamo trovato un lottatore nuovo di zecca e siamo rimasti di stucco.

Cosa potete aggiungere sulla enigmatica personalità di Yoshimitsu che non sia già stato detto?
TT: Niente. Il background di questo personaggio è - e deve restare - segreto. Possiamo solo rivelare che originariamente sarebbe dovuto essere un Ninja come tanti altri, ma il destino ne ha fatto un combattente misterioso e bizzarro, solitario e introverso. Non abbiamo intenzione di dissipare l'alone di leggenda che circonda Yoshimitsu.

Lo stile di combattimento dei lottatori di *Tekken 2* rientra a pieno diritto nel novero delle arti marziali come quelle di *Virtua Fighter 2* oppure sono fantasiose?
TT: Le mosse sono autentiche. La maggior parte dei lottatori combattono secondo lo stile delle arti marziali. King è un wrestler professionista, Michelle è un'esperta lottatrice di kempo, Nina combatte secondo le regole dell'Akaido e Baek Doo San è maestro di Tae Kwon Do.

A quali fonti avete fatto ricorso per riprodurre fedelmente lo stile di combattimento delle arti marziali?
TT: Libri e videocassette, soprattutto. Sono disponibili un grande numero di documentari sulle arti marziali, qui in Giappone, senza contare gli action movies hongkonghesi (John Woo e Jackie Chan rullano alla grande, Ndr). Quando ci imbattevamo in una mossa particolarmente interessante, la riproducevamo in forma digitale. Abbiamo creato una sorta di catalogo di movimenti che ci è servita per creare i personaggi di *Tekken 2*.

Visionando i filmati finali dei vari personaggi siamo rimasti interdetti di fronte a quello di Angel. Potete spiegarcelo, per favore?
TT: Non c'è una storia precisa. Volevamo semplicemente creare qualcosa di fuori dalla norma, una bella immagine finale, tutto qui. Angel rappresenta - in un'accezione spirituale - l'anima e il carattere di tutti i personaggi. L'immagine che volevamo trasmettere era quella di un angelo che discendeva dal paradiso sulla Terra.

Si tratta quindi di un angelo "autentico"?
TT: Su questo non siamo tutti d'accordo. Per alcuni lo è, per altri no.

Hmmm... Angel rappresenta quindi la nemesi positiva del demone Kazuya?
TT: Non proprio. Sebbene Angel sussista nella medesima forma di Kazuya, anch'essa può essere considerata un "demone", ma anche in questo caso alcuni ritengono che si tratti di una creatura angelica. Ripeto: i pareri sono discordi...

Quando stavate lavorando a *Tekken 2*, avevate in mente un target di riferimento preciso? Questa consapevolezza ha influenzato in modo rilevante la meccanica di gioco e le caratteristiche finali del prodotto?
TT: Volevamo innanzitutto creare un picchiaduro fruibile dal maggior numero possibile di giocatori, non semplicemente gli estimatori del primo *Tekken*, ma i fan dei beat'em up in generale. Per soddisfare le esigenze degli esperti quanto quelle dei neofiti, abbiamo prestato particolare attenzione sia all'Arcade Mode, riprodotto fedelmente dal coin-op, sia al modalità di pratica.

Quali sono i vostri videogiochi preferiti di sempre? Qual è stata la loro influenza su *Tekken 2*?
ABE: Mi piacciono molti altri picchiaduro in commercio, ma anche titoli come *Bio-Hazard* (aka *Resident Evil*) e *Lost World*.

FUJIMOTO: I miei videogiochi preferiti sono *Virtua Fighter 2* e *King of Fighter '95*.
KIMOTO: Non amo gli altri picchiaduro e questo spiega per quale motivo mi sono messo a produrli in proprio!
ITO: Mi piacciono i beat'em up, ma non disdegno anche altri generi, come le avventure. Quello che mi piace dei giochi è che siano giocabili centinaia di volte senza che perdano il loro appeal.
SAITO: Adoro i puzzle games. Il mio preferito è *PacAttack*.

"Almeno 25 tra grafici, coders e game designers hanno contribuito alla creazione di* Tekken 2*, ma il numero sale a 50 se si considerano interventi occasionali, specifici e di beta testing."

Recentemente Capcom ha prodotto un puzzle game nel quale compaiono i personaggi di *StreetFighter* e *DarkStalkers*. Cosa ne pensate circa la possibilità di produrre un puzzle game ispirandovi a *Tekken*?
TT: A dire il vero, non ci avevamo pensato. In quel caso, vorremmo creare qualcosa di originale, non ci piace limitarci a copiare idee altrui senza migliorarle sostanzialmente.

Se aveste avuto più tempo per sviluppare la versione PlayStation di *Tekken 2*, cosa avreste cambiato o aggiunto?
TT: Sicuramente l'editor di cui parlavamo prima. Inoltre dialoghi nelle nuvolette, per rendere più fumettoso il gioco. Sarebbe stato bello veder apparire la scritta "Aaaargh!" oppure "Ouch" quando colpivate un avversario. Ma non era solo un problema di tempo, ma anche di spazio sul CD. Se avessimo avuto la possibilità di impiegare due CD-ROM, avremmo inserito una serie di extra.

Come è stato accolto *Tekken 2* in Giappone?
TT: In modo entusiastico, diremmo. La maggior parte degli utenti ha apprezzato l'inserimento della modalità di pratica.

In conclusione, avete dei commenti personali da fare su *Tekken 2* e spiegare cosa ha rappresentato per voi?
ABE: Mi sono occupato principalmente degli algoritmi, una parte che non ha la visibilità della grafica, ma che è essenziale ai fini della giocabilità.
FUJIMOTO: Ho creato le scene finali di tre personaggi e quella di Kazuya mi ha impegnato a fondo. Ne valeva la pena.
KIMOTO: Ho dato fondo a tutte le mie capacità per conferire a *Tekken 2* la miglior grafica possibile. Spero di esserci riuscito.
ITO: Volevo che tutti i giocatori potessero apprezzare in pieno ogni aspetto di *Tekken 2*, così ho lavorato alle varie modalità, come il Team Battle e il Modo Pratica.
SAITO: Ho cercato di lavorarci in modo tale che ci possiate giocare per tutta la vita senza stancarvi mai...

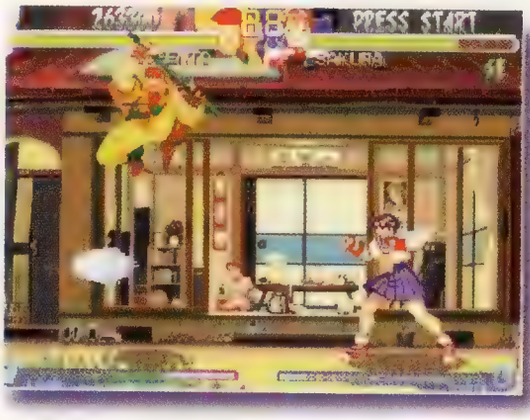
STREET FIGHTER ZERO 2

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
VERSIONE	GIAPPONESE
N° GIOCATORI	1-2
CREDITI	INFINITI
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	8

Sembra proprio che il genere dei picchiaduro a incontri stia diventando particolarmente prolifico in quest'ultimo periodo. Fino ad ora in questo settore Playstation ha dimostrato di sapersela cavare molto bene, sfoggiando ampiamente le proprie potenzialità in campo poligonale: purtroppo però per quanto riguarda la grafica bidimensionale la situazione non è affatto delle migliori. Certo, giochi del calibro di *Street Fighter Zero*, *Vampire Hunter* e *King of Fighters 95* provano concretamente che, nonostante le difficoltà, la console Sony possa regalare agli appassionati conversioni perfette dei più celebri picchiaduro in 2D: eppure è triste notare come a distanza di quasi due anni dalla sua uscita (Japan version, of course), il numero di beat'em up bidimensionali degni di tale nome sia ancora veramente limitato. Sembra infatti che per assecondare le esigenze di un pubblico sempre più affamato di poligoni e texture, le software house stiano trascurando il caro vecchio 2D, in favore delle nuove tecnologie. Ad ogni modo sappiate che non tutto è ancora perduto e fino a quando esisteranno case come la Capcom, gli amanti del 2D avranno sempre motivo di credere e sperare in un futuro migliore, popolato da tanti tanti sprite e linee di parallasse (Max, sei sicuro di non aver bisogno di un'altra vacanza? Ndr). La filosofia Capcom è sempre stata ammirevole: anche se attenta alle nuove tendenze di mercato, la casa giapponese non ha mai dimenticato le proprie origini, portando avanti contemporaneamente progetti innovativi (*BioHazard*) ed altri dall'impostazione più classica (*Street Fighter Zero*, *Darkstalkers* e *Warriors of Fate*), ma non per questo meno interessante. Per i mesi che verranno, ad esempio, Capcom ha in cantiere una lunga lista di titoli, con esponenti della nuova generazione grafica, quali *BioHazard 2* e *Star Gladiators*, ma anche fantastici picchiaduro bidimensionali come *Marvel Super Heroes*.

Tornando a oggi, l'ultimo arrivo di casa Capcom riguarda proprio il filone 2D, con un nuovo episodio della saga di *Street Fighter*, denominato *Zero 2*. Il gioco è logicamente il sequel del primo episodio, anche se la storia temporalmente parlando prende vita a cavallo tra il primo *SF* e *SF2*, con personaggi dal look più giovanile. La meccanica di gioco è senza dubbio chiara a tutti voi, ma per i più distratti ricorderò solo che si tratta del classicissimo picchia-picchia ad incontri, stupendamente realizzato con un sano e pregevole stile bidimensionale. Questa volta potrete scegliere il vostro fighter da una rosa di ben 18 personaggi, selezionabili fin dal primo istante; rispetto ai personaggi del primo episodio, tutti conservati in questa seconda edizione, si aggiungono quindi due vecchie conoscenze come Dhalsim e Zangief e tre nuovi arrivi, Sakura, Gen e Rolento (irriducibile boss di fine livello, riesumato da *Final Fight*). In aggiunta a questi, i tre boss finali del primo *Street Fighter Zero* (Sagat, Vega e Dan) sono ora selezionabili senza trucchi fin dal primo round. Stranamente non sono state inserite nella parte bassa dello schermo di selezione le due classiche caselle con i punti di domanda, anche se personaggi segreti e cheats vari sono presenti in larga misura (per saperne di più vi rimandiamo al box dedicato).



Rispetto al primo *Street Zero*, questo sequel è molto più completo e alla Capcom hanno raffinato ulteriormente tutte quelle qualità che al tempo fecero meritare al titolo l'appellativo di "arcade perfect". *Street Fighter Zero*, infatti, era e rimane tutt'oggi un ottimo gioco, ma una cosa negativa abbastanza evidente era senz'altro la povertà grafica dei fondali, che offrivano un panorama abbastanza scarno e poco colorato. Per fortuna ora i grafici nipponici ha deciso di fare le cose in grande e, oltre ad accrescere leggermente il numero di animazioni dei personaggi, hanno lavorato moltissimo sui fondali, più curati, dettagliati e animati dei precedenti. Ma non si tratta solo di qualità: anche la quantità è aumentata notevolmente, tanto che ora ogni fighter possiede un proprio stage personale e nel modo Versus è possibile selezionare quello preferito in cui combattere. La cosa che più mi ha colpito è comunque lo stile grafico del gioco, che in questa versione Playstation ha veramente dell'incredibile: non solo il nuovo design cartonesco (a mio parere fantastico) utilizzato da Capcom nelle ultime produzioni del genere è ora presente in dosi massiccie, ma la qualità degli sprite disegnati a mano, animazioni comprese, è veramente fenomenale. Gli sprite, oltre ad essere particolareggiati e ben definiti, mantengono le identiche dimensioni della controparte arcade e in alcuni casi (il nuovo Zangief, Birdie, Vega o Sagat) queste sono davvero ragguardevoli. Nonostante ciò, e anche se in alcuni casi i fondali sfoggiano riflessi di luce, animazioni e parallassi vari, è confortante assistere a un movimento delle immagini fluido e pulito, come raramente ci è capitato di vedere. Tutto si muove come dovrebbe, senza alcun rallentamento, proprio come nell'originale da sala: a occhio e croce dovrebbe essere presente ogni piccolo frame del coin-op, ma nel caso di possibili "tagli" la situazione non è minimamente penalizzata. L'unica pecca inspiegabile è la presentazione originale, realizzata in Full Motion Video: spixella vistosamente e inoltre, secondo il mio modesto parere, il FMV non va d'accordo con questo tipo di giochi. Resta comunque una presentazione e il gioco, fortunatamente, è tutto un'altra storia: grafica grandiosa, giocabilità ottima e un sonoro epocale, che ripropone nuovi motivi e vecchi temi magistralmente arrangiati. I ragazzi della Capcom hanno ampiamente dimostrato di conoscere l'hardware PlayStation e i risultati sono eclatanti. A riprova di ciò anche i tempi di accesso sono stati ottimizzati: caricamenti più brevi e in numero minore rispetto a prima. Concludendo, *Street Fighter Zero 2* è una tappa obbligata per ogni amante dei picchiaduro in grafica 2D e, sotto un'ottica diversa, la prova lampante che PS-X può felicemente convivere con sprite e parallassi senza tanti complessi di inferiorità nei confronti della concorrenza.

PERSONAGGI SEGRETI E CURIOSITA'

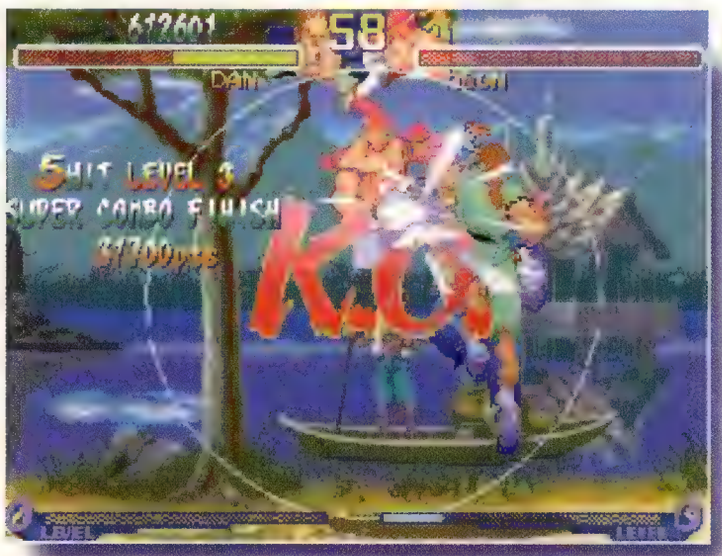
Street Fighter Zero 2, pur rimanendo fedele alla tradizione, include una bella serie di trucchi e tecniche segrete, che ormai affollano la quasi totalità dei giochi di questo tipo. Naturalmente è ancora un po' presto per conoscere a fondo tutti i cheat mode qui rinchiusi, ma state sicuri che li renderemo disponibili al più presto possibile. Per adesso "accontentatevi"... Ah, quasi ci stavamo dimenticando: si ringrazia Francesco Barni per il supporto tecnico...

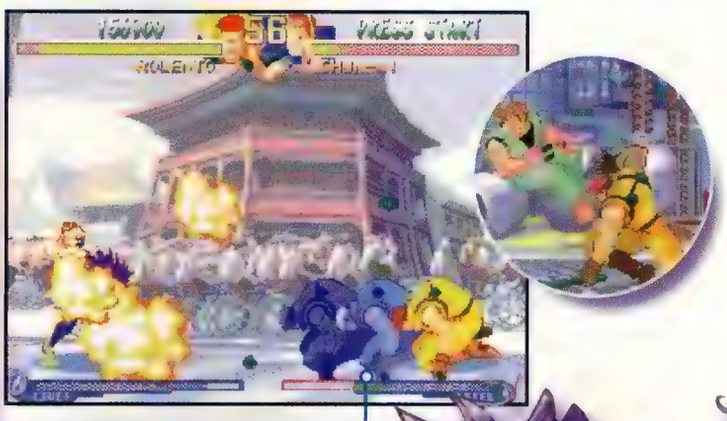
Custom Combo
Si tratta di un'innovazione assoluta per questo genere di giochi: in poche parole la Custom Combo permette di eseguire una serie di mosse (anche speciali) in rapida successione, con effetti devastanti sulla barra energetica avversaria. La Custom Combo, per essere eseguita, attinge tutta l'energia racchiusa nella barra delle Special: più energia si ha a disposizione, più lungo sarà il tempo per eseguire mosse in questa modalità. Di norma si hanno circa 5 o 6 secondi di tempo, ma durante questa fase il nostro personaggio diventa incredibilmente più veloce. Per usare la Custom Combo, eseguite la classica "bolla" in direzione avversaria, seguita da un pugno debole, un pugno medio e un calcio medio contemporaneamente.

Super Street Fighter 2 Turbo - Chun Li
Nella schermata di selezione personaggi andate su Chun Li, premete per 5 secondi Select e in seguito premete uno dei quattro tasti: Chun Li Super Turbo version is here now!

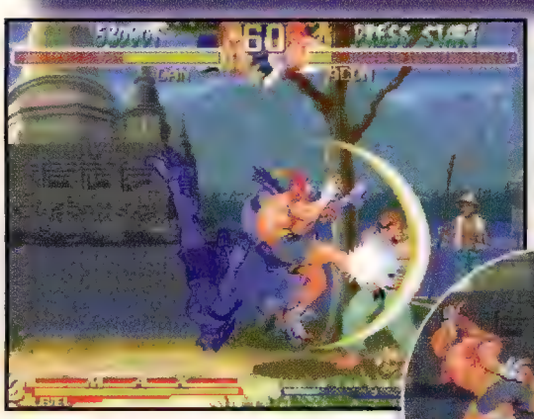
Per affrontare il Mid-Boss e Super Akuma
Per scontrarvi con il Mid-Boss non dovrete perdere nemmeno un round e vincere almeno cinque di questi con una Super a qualsiasi livello. Per quanto riguarda Super Akuma, possiamo segnalarvi che questo fighter, di colore viola e molto pericoloso per via della velocità e dei doppi attacchi, è un avversario davvero temibile. Innanzitutto bisogna scegliere il personaggio, lasciando inalterato il suo colore di default (Ryu bianco e Ken rosso, ad esempio), arrivare all'ultimo incontro senza perdere un round, vincere almeno dieci round con la Super e almeno tre con il Perfect. Super Akuma non tarderà a farsi vivo!

Win Poses Selezionabili
Ora tutti i personaggi hanno a disposizione varie posizioni per festeggiare la propria vittoria e, quel che è più divertente, è il giocatore che può selezionarle. Nel momento esatto in cui vincete un round premete Select più uno dei sei tasti (3 pugni e 3 calci) e otterrete la Win Pose desiderata!





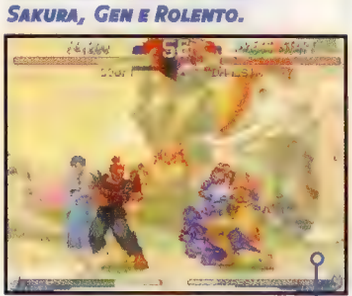
I FONDALI DI STREET FIGHTER ZERO 2 SONO MIGLIORATI SENSIBILMENTE RISPETTO A QUELLI DEL SUO PREDECESSORE.



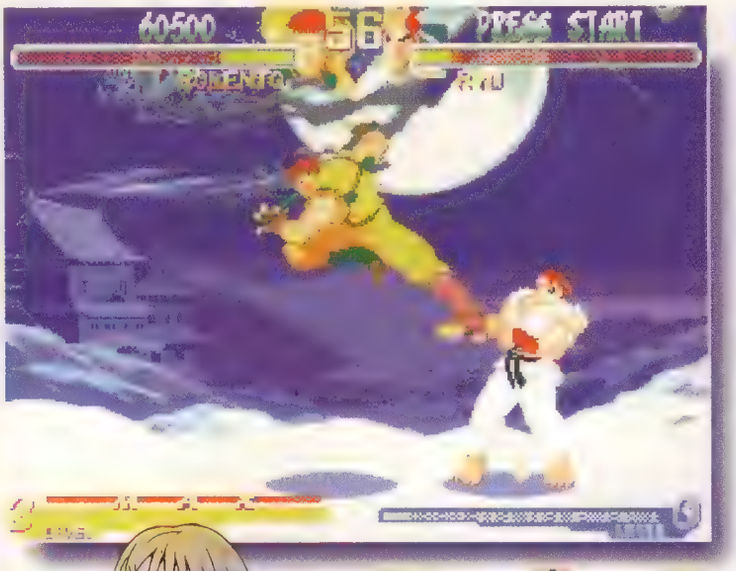
COMMENTO

SHOGUN Cosa posso dirvi? Dando un'occhiata approfondita a questo gioco è inevitabile pensare a quanta acqua sia passata sotto i ponti in pochissimi anni. *Street Fighter Zero 2* non è, contrariamente a quanto potrebbero pensare in molti, il solito picchiaduro come tanti, con grafica abbellita e qualche personaggio in più. Un sacco di persone infatti giudicano in questo modo un capolavoro simile, considerando il solo aspetto grafico che, essendo in 2D, viene erroneamente visto come obsoleto e superato. Certo, la tecnologia sta inesorabilmente muovendosi in favore di ambienti tridimensionali, ma anche i vecchi sprite hanno subito una notevole evoluzione rispetto a prima. A mio parere 2D e 3D possono tranquillamente coesistere, migliorandosi e completandosi a vicenda. Per quanto riguarda alcuni tipi di gioco (vedi i titoli di guida e le simulazioni) i poligoni sono la scelta migliore, mentre per altri, tra i quali anche i fighting games, le due dimensioni rappresentano per ora la struttura più indicata. Capcom in questi casi riesce a fare miracoli, ma Street *Fighter Zero 2* non è solo bello da vedere: è assai giocabile e soprattutto, molto divertente. Provare per credere.

I PERSONAGGI SELEZIONABILI SONO ORA 18, CON I NUOVI SAKURA, GEN E ROLENTO.

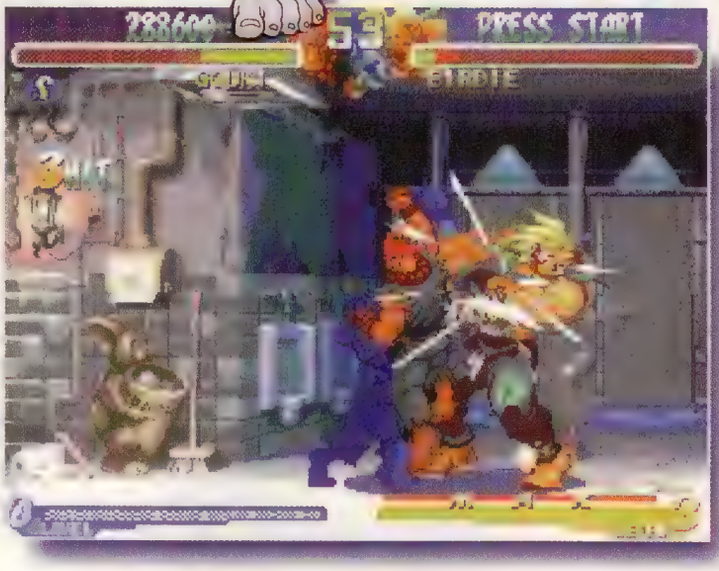


PASSANO I GIORNI, I MESI E GLI ANNI, MA L'ALITO DI DHALSIM È SEMPRE PIÙ PESANTE...



FATE ATTENZIONE: ROLENTO È POCO LENTO E MOLTO VIOLENTO.

SI RINGRAZIA JOYSTICK FUN PER IL CD



COMMENTO

MAX Se alla Capcom avevano intenzione di stupirci, sicuramente ci sono riusciti alla stragrande: *Street Fighter Zero 2* è il più bel picchiaduro ad incontri esistente sul mercato, ma quello che più sorprende è il fatto di vederlo girare a casa propria come in sala giochi, senza che possiate notare la benché minima differenza.
Rispetto al predecessore, questo titolo vanta una maggiore quantità di grafica, più personaggi, un apporto sonoro superiore e un inedito sistema di Combo, oltre ad una giocabilità perfetta sotto tutti i punti di vista. Personalmente non speravo in una conversione così ben fatta (o meglio, ci speravo, ma non credevo fosse possibile), ma evidentemente i guys della Capcom non sono esseri umani: a questo punto sarei davvero curioso di sapere come abbiano fatto a racchiudere tanta roba in un solo mega di Ram... Un titolo da possedere assolutamente nel caso amiate i beat 'em up.

GRAFICA
93 94
SONORO
GIOCABILITA'
94 94
LONGEVITA'
GLOBALE
94

Abbiamo 10 in Condotta

una condotta aziendale
premiata da 10 centri
global game già operativi
su tutto il territorio italiano

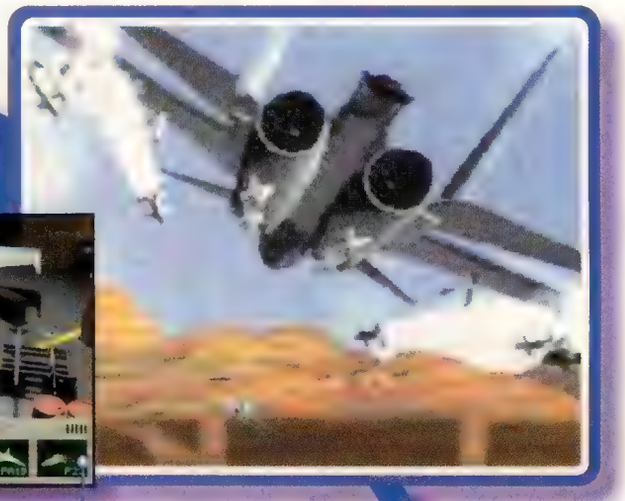
Per avere 10 buoni motivi per scegliere
in franchising global game
Richiedi la nostra brochure
telefonando allo 091/431331

GLOBAL GAME

BARI
CATANIA
AGROPOLI (SA)
COMO
MILANO
SESTO S.GIOVANNI
MESSINA
MANTOVA
SIRACUSA
BASTIA UMBRA (PG)

I LOGHI E I MARCHI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

RAGING SKIES



L'FA18 È, NONOSTANTE GLI ANNI, UNO DEI MEZZI PIÙ VERSATILI E PERICOLOSI.

BY: Sony

Dite la verità: non vi è mai capitato, magari dopo aver visto un film come *Top Gun*, di sognare di pilotare un caccia nel blu dipinto di blu, abbattendo altri aerei, passando a velocità inimmaginabili su basi nemiche e sciroppandovi medaglie su medaglie per il vostro valore? Beh, ora la Sony vi permette di dare libero sfogo alle vostre fantasie con **Raging Skies**, una simulazione che punta molto sul realismo, a discapito, purtroppo, della giocabilità pura.

Lo scopo del gioco è quello di stroncare un'organizzazione criminale che opera su scala mondiale e che s'è ormai ingrandita a tal punto da minacciare la sicurezza del pianeta: per avere successo, come in tutti i titol del genere, dovrete portare a termine una serie di missioni di difficoltà crescente. A vostra disposizione avrete sei aerei (anche se potrete accedere ai migliori solo dopo un tot di missioni) e più precisamente un F22 Supersatr (senza dubbio il migliore del lotto), un FA18 Hornet (ottimo e versatilissimo), un F16C Falcon (forse non velocissimo, ma ottimo sulla durata e la stabilità), un F4E Phantom (il primo aereo che vi verrà assegnato, una vera sola), un F14D Tomcat (meglio del Phantom, ma ancora niente di che) e un F15E Eagle (un buon mezzo, ma quando riuscirete a guadagnarvelo potete stare tranquilli che vi servirà un mezzo come questo). Ovviamente anche le armi cambiano sensibilmente a seconda dell'aereo e del livello di difficoltà scelto: fiondatevi su Easy e avrete un arsenale illimitato che vi permetterà di sparare come se steste giocando a Raiden invece che a una simulazione. Con gli altri livelli dovrete invece stare attenti a non abusare dei Sidewinder (ideali per gli obiettivi vicini a voi), degli Amraam (più lenti, ma anche più efficaci una volta "targettato" il bersaglio), degli Harm e dei cari vecchi Maverick, e ricorrere il più possibile alla mitragliatrice.

Cosa si può dire di questo **Raging Skies** in definitiva? Il marchio Sony dovrebbe essere garanzia di qualità e in effetti sulla realizzazione tecnica c'è davvero ben poco da obiettare (forse il sonoro poteva essere un filo meglio, ma non è il caso di fare gli schizzinosi). Il fatto è questo genere di giochi poco si adatta alla Playstation dove dovete fare tutto con il joypad: il sistema di controllo, come in **Top Gun**, è abbastanza incasinato (dovrete usare tutti i tasti, compresi i pulsanti R) e la poca varietà d'azione complica il tutto. Molto spesso vi troverete a vagare per i cieli in cerca di avversari nella più assoluta monotonia (anche perché la scelta di utilizzare tutto lo schermo ha causato l'esclusione di una qualsiasi mappa) e senza poter usufruire di alcuna visuale esterna, se si eccettua quando venite colpiti e precipitate. Insomma, troppa poca azione per piacere agli smanettoni e troppe lacune per intrippare i fan delle simulazioni esasperate. Peccato.

ALCUNE SCENE D'INTERMEZZO HANNO DEI BACKGROUND VERAMENTE MASSICCI. PECCATO NON POSSIATE FARCI GRANCHÉ...

GLOBALE 73

L'OFFERTA FUGGE VIA

SONY PLAYSTATION EU

399.000

IVA COMPRESA

l'offerta vale solo presso i negozi Global Game e gli affiliati autorizzati

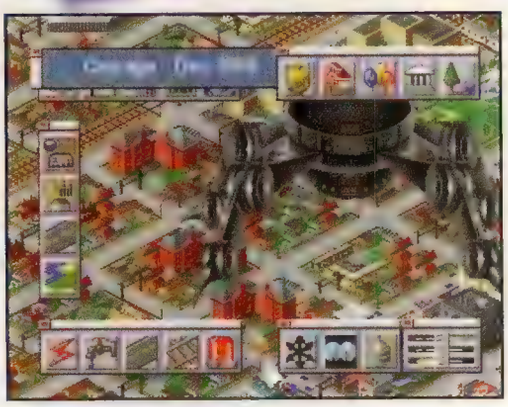
GLOBAL GAME®

COMO 031/555088 MILANO 02/3451247 AGROPOLI (SA) 0974/826394 BARI 080/5569582
MESSINA 090/343724 BASTIA UMBRA (PG) 075/5733908 CATANIA 095/437383 MANTOVA 0376/229345

I LOGHI E I MARCHI E LE IMMAGINI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

gomez & morrisio

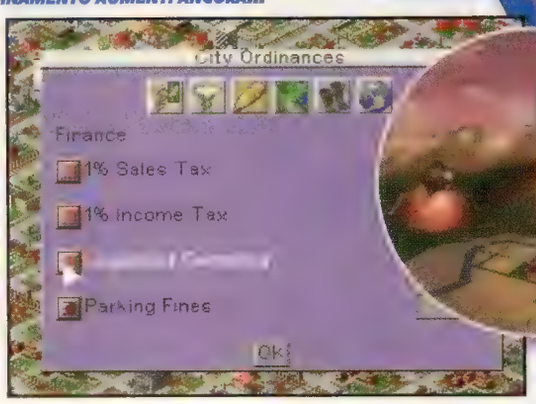
SIM CITY 2000

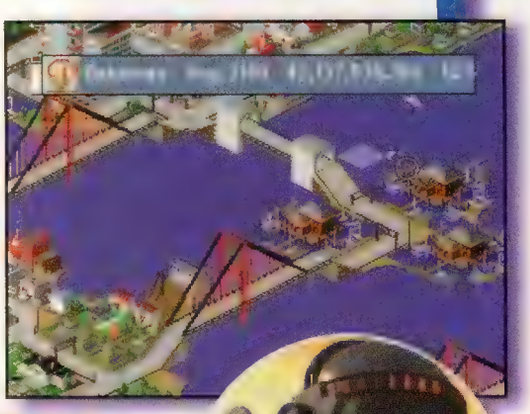


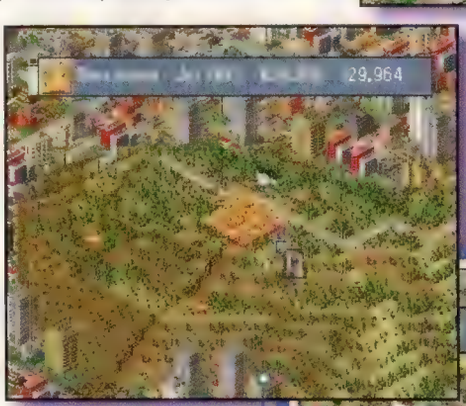
HMMM, FORSE È IL CASO DI COSTRUIRE QUALCHE PARCO PRIMA CHE L'INQUINAMENTO AUMENTI ANCORA...

BY: Maxis

Fin dal lontano '89 la Maxis è sempre riuscita a riscuotere un grandissimo successo di pubblico fra i possessori di PC, successo che si è protratto fino a oggi grazie ai prodotti della serie *Sim*. Già i possessori di PlayStation avevano avuto modo di calarsi nei panni di un prode e quanto mai avido imprenditore, grazie all'uscita di *Theme Park* della Bullfrog, gioco in cui eravate investiti della carica di presidente di una società di costruzioni, il cui compito era quello di riuscire a edificare il più bel parco giochi di tutto il mondo. Pensate che bello: bambini da tutte le parti, gente che dimentica i propri problemi, felicità e allegria in ogni dove! Davvero fantastico, peccato che, per quanto paradisiache possano essere questa immagini, un parco giochi rimane sempre un società, una fabbrica che deve forzatamente avere dei profitti se vuole riuscire a sopravvivere e a espandersi. Niente beneficenza quindi, ma solo decisioni prese a tavolino con tanto di calcolatrice alla mano e ragioniere nel taschino. Bene, se già le cose vi sembrano complesse, provate a immaginare di dover amministrare, non solo un parco, ma una intera città! Fatto? Sì? Ok, allora avete idea di cosa sia *Sim City 2000,* un gioco di strategia grazie al quale avremo la possibilità di costruire la città dei nostri sogni partendo da un piccolo appezzamento di terreno incolto. Inizialmente avrete a disposizione un limitato quantitativo di denaro, denaro che vi servirà per gettare le basi della vostra Neo Tokyo. Potrete così cominciare a edificare palazzi, industrie e a costruire una rudimentale rete di trasporti senza dimenticare, ovviamente, la messa in opera dei vari impianti idrici ed elettrici. Fin dalle prima battute di gioco vi sarà quindi richiesto di effettuare delle scelte, scelte che influenzeranno profondamente l'evoluzione della vostra città. Usare delle centrali nucleari, per esempio, vi consentirà di avere a disposizione una grossa quantità di energia a un prezzo decisamente abbordabile anche se, così facendo, dovrete sempre fare i conti con la possibilità di un eventuale incidente (magari dovuto ad un tifone oppure a un terremoto) che potrebbe mettere a repentaglio l'incolumità dell'intero agglomerato urbano. Niente centrali nucleari, quindi? Volete qualcosa di sicuro ed ecologico? Beh, in questo caso potete anche decidere di costruire degli impianti a energia eolica: peccato che questi siano caratterizzati da un prezzo altissimo e da una bassissima capacità produttiva per cui potrebbe anche capitarvi di tappezzare una intera montagna di mulini a vento e avere ancora metà della vostra popolazione che si lamenta per la mancanza di corrente! Insomma, l'unico modo per riuscire ad avere successo in questo gioco è quello di cercare di mettere d'accordo le varie frange della popolazione mantenendo sotto controllo inquinamento, disoccupazione e criminalità e cercando di sviluppare tutte quelle attività che possono contribuire all'espansione del vostro agglomerato urbano. Se anche così facendo le cose non dovessero proprio andare... Beh,potrete sempre divertirvi a radere al suolo tutto quello che vi capita a tiro facendo saltare fabbriche, case e magari provocando anche qualche bella calamità naturale come un tifone o, perché no, una bella invasione da parte di forze aliene!







GLI ABITANTI DI BARCELLONA NON SE LA STANNO PASSANDO MOLTO BENE, VISTO CHE L'INTERA CITTÀ È IN FIAMME!

GLOBALE 90

GLOBALGAME
Club
Sono l'ultimo nato
gomez & mortisia
I LOGHI E I MARCHI E LE IMMAGINI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI
MANTOVA
Anche Mantova ha un centro global game
GLOBAL GAME®
Via XX Settembre, 7
46100 Mantova
Tel. 0376/229345
Iscrizione gratuita
al nostro "club global game"
per tutto il mese di ottobre

GUNSHIP

BY: Microprose Allora, negli alpini non ci volete andare, fare il parà è troppo faticoso, della fanteria non se ne parla nemmeno... A questo punto perché non prendete in considerazione l'ipotesi di pilotare un elicottero? L'ipotesi vi attira, eh? Occhio però perché governare uno di questi affari non è certo impresa da poco: un vero pilota deve conoscere alla perfezione una macchina del costo di svariate centinaia di milioni ed evitare, come se niente fosse, munizioni e missili nemici. Fortunatamente alla Microprose hanno pensato a tutti i cosiddetti "piloti da salotto" e hanno realizzato questo *Gunship* che, senza bisogno che possediate una laurea in fisica o simili, vi dà la possibilità di mettervi ai comandi di sei dei più avanzati elicotteri esistenti al giorno d'oggi, dall'AH64 Apache (il mezzo che tutti vorrebbero per venire in redazione, visto il casino che c'è sempre per strada...) all'UH-60K/L Blackhawk, estremamente massiccio, ma più lento dell'auto di BioMassa.
Gunship può essere giocato come un normalissimo titolo arcade (esiste persino l'opzione "no-crashes" per i principianti) oppure nel modo Campaign, assai più complesso. Nel primo caso potete scegliere fra quattro missioni, di giorno o di notte, e l'unica cosa di cui vi dovete preoccupare è di blastare il maggior numero di unità possibili. Se invece preferite lanciarvi in una guerra vera e propria, avrete l'opportunità di scegliere come campo di battaglia il Golfo Persico o l'Europa: avrete quindi una serie di missioni con differenti obiettivi da portare a termine, obiettivi che vanno dal semplice recupero di ostaggi alla distruzione di basi nemiche, assai problematica per l'elevata quantità di contraerea di cui sono sempre dotati i vostri avversari.
Gunship è un titolo davvero eccellente, a patto che amiate le simulazioni vere e proprie: il sistema di controllo dell'elicottero è estremamente realistico e vi ci vorranno un po' di partite prima che riusciate ad avere tutto quanto sotto controllo. Anche la realizzazione tecnica è di buon livello, soprattutto per quanto riguarda la grafica dei territori su cui vi troverete a combattere. In definitiva, se cercate qualcosa d'immediato e che vi coinvolga sin dal primo minuto girate pura pagina: in caso contrario il titolo Microprose va presa in seria considerazione.

OLTRE AI NORMALI ATTACCHI SPECIALI POTETE ESEGUIRE ALCUNI SCATTI ALL'INDIETRO PER ALLONTANARVI DA AGGRESSORI TROPPO INVADENTI

GLOBALE 83

GLOBAL GAME NEWS GLOBAL GAME NEWS GLOBAL GAME NEWS GLOBAL GAME NEWS

gomez&morisio

Attenzione!!!
E' contagiosa

E scoppiata la Global Game mania, la malattia dell'anno.

Lo strepitoso successo del centro Global Game ha colpito pure Bari.

GLOBAL GAME

BARI

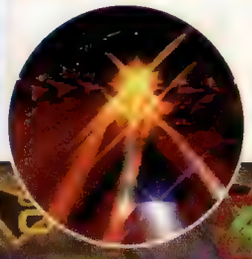
I LOGHI E I MARCHI SONO DEI RISPETTIVI PROPRIETARI

Via Galvani, 6/H/I - 70226 BARI tel.080/5569582

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	PSYGNOSIS
GENERE	RACING
VERSIONE	EUROPEA
N° GIOCATORI	1-2 (LINK)
CREDITI	27
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	4

WIPEOUT 2097



Senza ombra di dubbio è il seguito più atteso dall'utenza Playstation e... Ehi, calma calma, rallentiamo un attimino... "Senza ombra di dubbio"? Hmmm, in questa landa popolata quasi esclusivamente da picchiaduro dannatamente simili, forse (anzi, *adesso* si potrebbe dire "senza dubbio") il primo *WipEout* non ha riscosso tutto il successo che meritava. Certo, ha venduto zilioni di copie in UK, ma nel resto del mondo (Italia compresa) non è stato apprezzato a dovere. Ed è un peccato, perché il titolo Psygnosis è, ancora oggi, un gioco dalla realizzazione tecnica poderosa e dalla giocabilità elevatissima. Forse il livello di difficoltà leggermente elevato ha tenuto lontana la massa o forse l'ambientazione spaziale non ha soddisfatto in più, in cerca di simulazioni ultrarealistiche. Forse. Comunque sia, se avete bellamente ignorato il primo *WipEout* oppure se avete appena comprato una Playstation (ma che aspettavate?) ora avete finalmente la possibilità di espiare i vostri peccati procurandovi immantinente una copia di *WipEout 2097*.
Per i due o tre che sono appena tornati dalla Nuova Guinea e non sanno di cosa stiamo parlando, specifichiamo che si tratta di un racing game ad ambientazione futuristica con un elevato numero di power-up ed armi, due visuali (interna ed esterna) e una giocabilità tale da far impallidire un tapiro in letargo. Se questo ancora non vi basta segnaliamo tra i punti di forza il fatto che alla parte grafica abbiano contribuito i Republic Designers, design team d'oltremanica di tutto rispetto, e a quella sonora gruppi della scena techno UK quali The Prodigy, Orbital e Leftfield. Insomma, nel caso non l'abbiate capito, un ciddì da possedere a tutti i costi, specie se volete convincere i vostri amici a comparsi una Play...

NON FATEVI DISTRARRE DAI GIOCHI DI LUCE E TENETE SEMPRE SOTT'OCCHIO I NEMICI DAVANTI A VOI.

FEEL THE POWER!

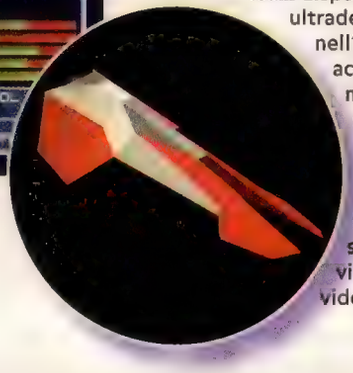
Oltre agli E-Pak, che vi permettono di recuperare l'energia perduta negli scontri con le altre astronavi e di cui parliamo più ampiamente a pagina 60, *WipEout* vanta un altro bilione di power-up disseminati lungo i tortuosi percorsi di gioco. Inutile aggiungere che, proprio come avveniva nel primo episodio, è essenziale agguantarne il più possibile se si vuole avere qualche speranza di passare al livello successivo.

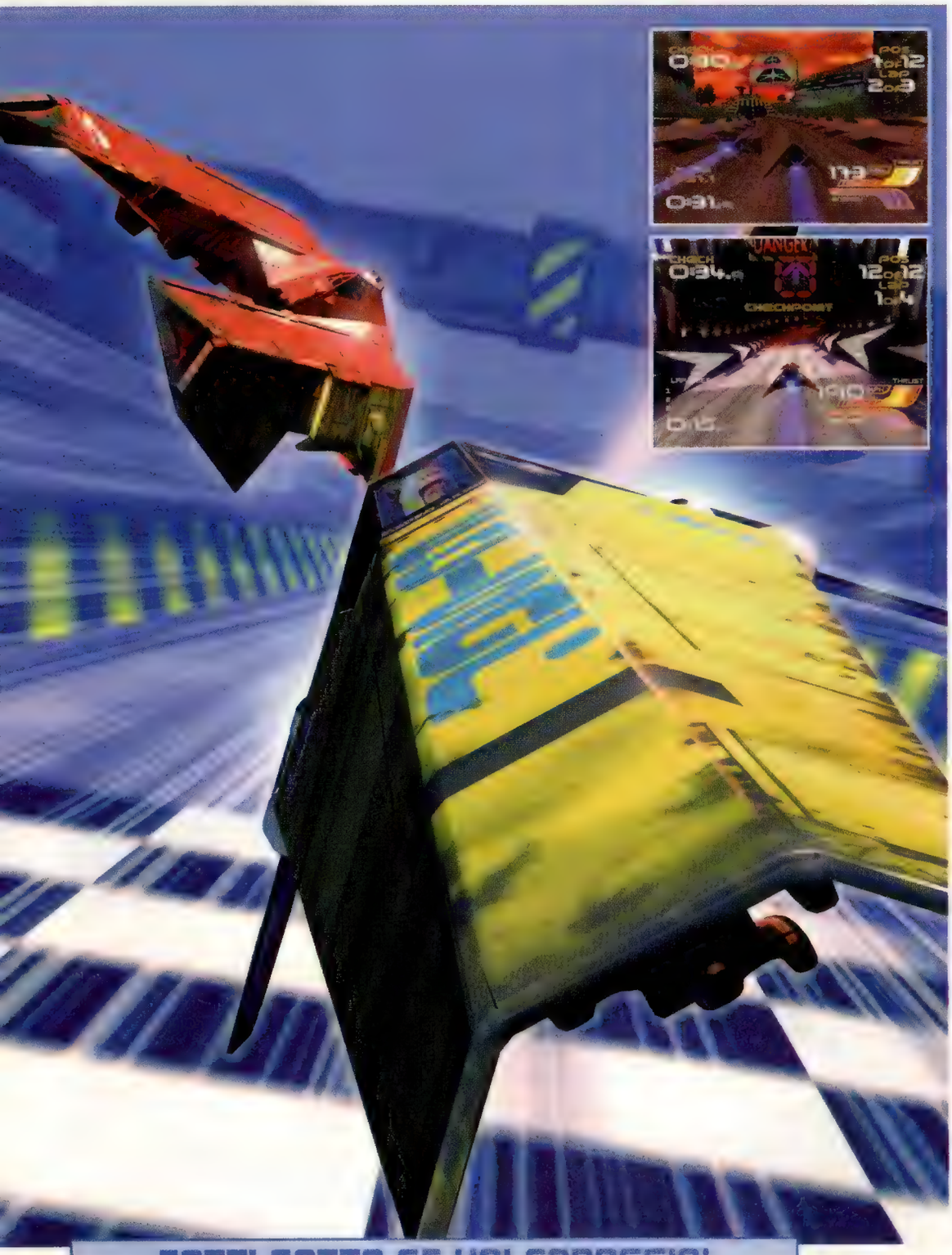
Alcuni di questi sono tratti direttamente da *WipEout*: ci riferiamo, ad esempio, ai missili, alle mine (sempre utilissime per staccarsi gli avversari dalla coda) agli scudi e al turbo che, e lo diciamo senza scherzare, a volte non serve assolutamente a nulla visto che fatticherete comunque sette camice a tenere l'astronave nel tracciato già con la velocità normale... Fra le new entry (o entries?) segnaliamo immantinente alcune smart bomb dall'effetto dirompente, il terremoto che... ehm... provoca un terremoto (ma va?) sconvolgendo la traiettoria dei vostri avversari e il pilota automatico, la cui utilità vi sembrerà assolutamente nulla sui primi circuiti, ma provate ad utilizzarlo nei pezzi più ostici dei tracciati avanzati e vi chiederete come abbiate fatto a farne a meno finora. Ah, molto carina anche la palla di plasma, sebbene sia talmente potente che a volte gli effetti della sua azione devastante danneggino anche il vostro scafo... Coseppazz...

GOOD LIFE

QUESTO MODELLO DEL TEAM FEISAR, COME POTETE LEGGERE DALLE INDICAZIONI DEI PROGRAMMATORI, È ADATTO SOLO AI PRINCIPIANTI.

Quand'è uscito il primo *WipEout* a lungo è divampata la polemica sulla reale differenza fra le varie astronavi presenti: c'era chi sosteneva che in pratica fossero tutti uguali, chi decantava la tenuta di un modello piuttosto che la velocità elevata dell'altro... Bene, riponete pure pugnali e bombe a mano: in *WipEout 2097* ogni modello dei quattro team disponibili è corredato di scheda ultradettagliata che riporta, nell'ordine, i livelli di accelerazione, velocità massima, maneggevolezza, energia degli scudi e aerodinamica. Ma non è finita qui: nella schermata illustrativa potrete anche trovare un breve commento sul mezzo che vi illustrerà le sue caratteristiche principali e vi segnalerà il target di videogiocatore più indicato.



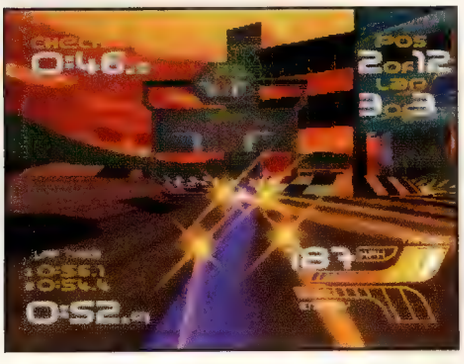


MODUS OPERANDI

Oltre al campionato vero e proprio (o modalità Arcade, fate un po' voi...) *WipEout 2097* offre al giocatore un discreta scelta di modi di gioco. Avrete così la possibilità di fare pratica sui primi tracciati e, cosa ancora più interessante, di gareggiare con il ghost-mode: i più attenti di voi ricorderanno senz'altro quest'opzione in *Sega Rally* (suvvia, adesso solo perché avete la Playstation non veniteci a dire che non ci avete mai giocato...) che vi permette di correre contro "l'immagine-fantasma" del vostro veicolo, immagine che ricalca alla perfezione i migliori giri da voi svolti in precedenza. Sembra una vaccata, e invece rulla alla stragrande. Altrettanto massiccio è il modo due giocatori che, tramite link, vi dà la possibilità di lanciarvi in incandescenti one-on-one oppure di partecipare insieme alle gare del campionato. Certo, due Play, due televisori... blahblahblah... la menata la conosciamo anche noi. Ma se riuscite a organizzare una sfida così, difficilmente riuscirete a non esaltarvi...

FATTI SOTTO SE HAI CORAGGIO!

Come accennato in precedenza, il bilanciamento del livello di difficoltà è stato modificato e, con l'aggiunta di una nuova classe, il gioco è stato reso più accessibile anche ai meno virtuosi del joypad. Ciò nonostante l'intelligenza artificiale dei vostri avversari (che, per la cronaca, sono aumentati oltre che in qualità anche in quantità e arrivano ora alla preoccupante cifra di dodici) è stata migliorata sensibilmente: difficilmente si ripeteranno scene ormai consuete del primo *WipEout*, dove vi trovavate a schivare mine su mine, lasciate dai vostri nemici con preoccupante continuità. I tarpani punteranno ora moltissimo sulla velocità e meno sulle armi a propria disposizione: peccato che qualche missiletto ve lo piazzino lì sempre in caso di sorpasso...



A DIFFERENT CLASS...

Quattro sono i livelli di difficoltà (o le "classi" se preferite) di *WipEout 2097*: Vector, per principianti assoluti, con veicoli che viaggiano a velocità inferiori di quella dell'auto di BioMassa, Venom e Rapier, i livelli medio e difficile, già presenti nel primo *WipEout* (e che quasi tutti etichettavano con "difficile" e "ancora più difficile") e una quarta classe segreta, a cui potrete accedere solo trionfando nelle precedenti e che metterà a dura prova, per non dire durissima, i riflessi dei videoplayer più smaliziati. Inutile dire che il livello di difficoltà generale del gioco è comunque elevato, ma questo è solo un bene in fondo: non vorrete mica finire un gioco il primo giorno che l'avete comprato, vero?

COMMENTO

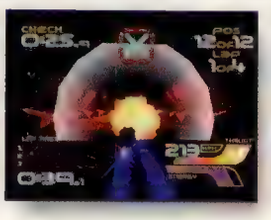
J.A.

Non credo di avere molto da aggiungere a quanto affermato da Simon nel suo commento: *WipEout 2097* è galattico. Punto e basta. Quando avevo avuto occasione di provarlo per la prima volta, un bel po' di tempo fa, ero rimasto leggermente deluso in quanto lo consideravo troppo simile al proprio predecessore, ma devo ammettere che negli ultimi mesi alla Psygnosis sono riusciti a conferire anche al seguito una notevole carica di personalità, tanto che se giocherete a *WipEout 2097* prima e a *WipEout* poi... Beh, la differenza si nota eccome! Più veloce, più colorato, più giocabile, più longevo, più dettagliato... Se tutti i giochi fossero di questo livello penso che difficilmente riuscirei più a uscire di casa...

DATECI DENTRO CON QUELL'ACCELERATORE: E' L'ULTIMO GIRO E SIETE ANCORA QUARTI!

3,2,1... ENERGIA!

Una delle novità peculiari di *WipEout 2097* è costituita senza ombra di dubbio dall'introduzione della barra di energia: ora infatti non dovrete preoccuparvi solo dei secondi che vi rimangono prima di arrivare al checkpoint e della posizione che state occupando... Dovrete anche fare attenzione a rimanere vivi! L'energia, il cui indicatore è posto nella parte bassa a destra dello schermo, diminuisce in caso di contatto con i veicoli o (assai più probabile) con i missili e le mine avversari. Fortunatamente avete un paio di modi per recuperare l'energia persa negli scontri di gioco: il primo, che probabilmente utilizzerete più spesso, è quello di recuperare al volo un E-Pak (no, non è uno zainetto Eastpak...), ovverosia un power-up energetico. Il secondo, che ci riporta alla memoria lontane partite a *F-Zero* su Super Nintendo, è quello di transitare per i box dove, senza nemmeno bisogno di fermarvi, verrete "carburati" di tutto punto. Il bello è che anche i veicoli avversari hanno un certo livello di energia, livello che ovviamente varia a seconda del livello in cui vi trovate. Questo significa che potrete (anzi dovrete, visto che in questo modo guadagnerete un sacco di punti bonus) farvi strada blastando di brutto i nemici che vi precedono, anche se possiamo assicurarvi che non basteranno un paio di missilini allo scopo. Il nostro consiglio è quello di pensare prima a guidare, poi a sparare. Fidatevi.



COMMENTO

SIMON

Migliorare un gioco già perfetto non è certo impresa di tutti i giorni, eppure alla Psygnosis sono riusciti nel, possiamo dirlo?, sopracitato miracolo. *WipEout 2097* è perfetto praticamente sotto tutti i punti di vista: è fantastico da vedere, con effetti di luce paragonabili solo a quelli di *Tunnel B1* e una velocità d'azione paurosa, è eccellente da sentire, con nuovi pezzi assolutamente adrenalinici di Orbital e Chemical Brothers (insomma, la vera dance, non la fuffa che tira in Italy...) e, soprattutto, è un piacere da giocare, ma questa, se siete dei fan del primo *WipEout*, non è una novità. Ero un po' scettico riguardo all'introduzione della barra d'energia, ma devo ammettere che il tutto funziona egregiamente, anche se, tanto per cambiare, nelle prime partite pigliarete delle solenni mazzate dai veicoli avversari. Insomma, da oggi *WipEout* non è più il miglior gioco disponibile per Playdtation: *WipEout 2097* è davvero tutto quello che ci aspettavamo da questo titolo, e anche di più.

GRAFICA 93 94

SONORO

GIOCABILITA' 93 93

LONGEVITA'

GLOBALE 93

Video Games

Big Bang

VIDEOGIOCHI

NOLEGGIO E VENDITA

CONSOLLE

SONY PSX
NINTENDO ULTRA 64
SEGA SATURN
3DO
MEGADRIVE
SNES
NEOGEO CD
NOMAD
GAME GEAR
GAME BOY

PC-CDROM

MULTIMEDIA PC
WORKSTATIONS

TUTTE LE ULTIME
NOVITA' PER PC

TORNEI IN RETE

ULTRA 64 !

VIRTUALE

CASCO IMMERSIVO
VFX1
OCCHIALI CRISTALLI
LIQUIDI I-GLASSES

DISTRIBUZIONE
NOLEGGIO E VENDITA

VUOI AVVIARE ANCHE TU UN'ATTIVITA' ?

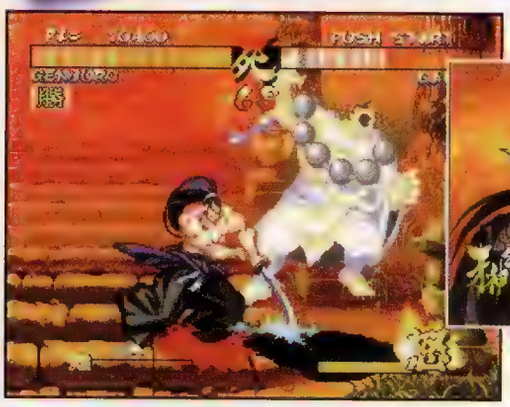
CONTATTACI !

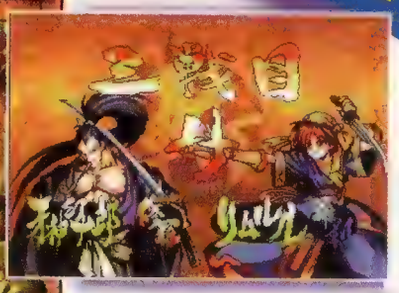
IDEA STAGE s.r.l.

Via Marconi, 45 PERUGIA - Tel. 075/5723257 - e-mail: BIG-BANG@PG.TECNONET.IT

DESIGN: Studio Grafico Idea (PG)

SAMURAI SHODOWN 3





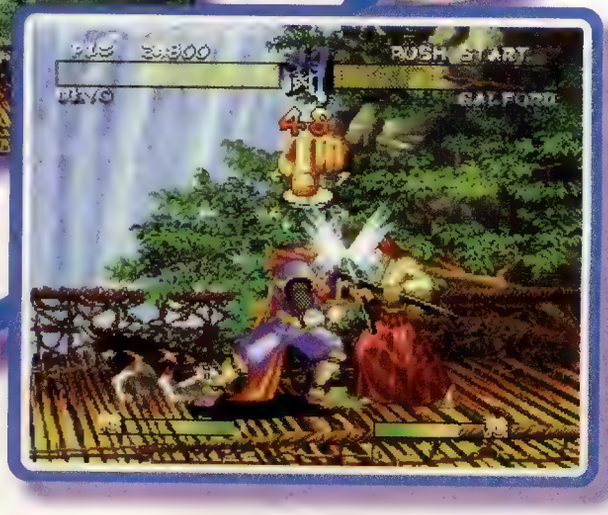
BY: SNK

Dopo *King of Fighters 95* SNK ha deciso di convertire su PS-X un altro picchiaduro a incontri assai famoso e che ha riscosso un buon successo di vendita nel formato Neo Geo. Si tratta di *Samurai Shodown 3*, un titolo che, grazie ad alcune caratteristiche particolari, si pone su un piano leggermente diverso rispetto ai soliti beat'em up che tutti ben conosciamo.

SI RINGRAZIA GAMELAND PER IL CD

In *SS3* il giocatore può scegliere il personaggio preferito tra i 12 disponibili inizialmente, ma oltre a questo può decidere di utilizzare due stili di combattimento abbastanza diversi tra loro. Ogni fighter infatti può contare su due tecniche distinte (slash e bust) che permettono l'esecuzione di mosse speciali completamente differenti tra loro. Ad ogni modo questa particolarità non è l'unica a rendere il gioco abbastanza originale e, dando uno sguardo ai numerosi caratteri, è facile rendersene conto. Trattandosi infatti di un gioco di Samurai, con una ambientazione particolare, i protagonisti sono armati di tutto punto, con spade, lame e armi di vario tipo. Da notare che è possibile disarmare il proprio avversario (seppur temporaneamente), rendendolo estremamente vulnerabile agli attacchi, così com'è possibile rifornirsi di energia vitale, grazie ad appositi power-up che di tanto in tanto cadono sul piano di gioco. Ci sarebbero da dire ancora parecchie cose, ma tra tutte è il caso di ricordare il fantastico sonoro e i suggestivi stage dalla conformazione variabile: a seconda del round che starete affrontando i fondali cambiano leggermente la propria struttura, offrendo di certo una discreta varietà visiva. Per dirla in breve *SS3* avrebbe, in teoria, tutte le carte in regola per ben figurare e in pratica il titolo raggiunge su Neo Geo un ottimo livello qualitativo. Livello che questa versione PlayStation non riesce lontanamente a sfiorare, a causa di evidenti lacune riguardanti il profilo tecnico. Certo, rispetto all'originale la grafica rimane pressochè inalterata, ma i problemi non tardano a arrivare, esattamente appena le immagini iniziano a muoversi sullo schermo. Tanto per cominciare le animazioni dei personaggi sono state tagliate in maniera scandalosa e, a occhio e croce, più della metà dei frame è andata persa in quest'edizione. Il risultato è quantomai mediocre: i movimenti dei vari lottatori sono a dir poco scattosi e innaturali. La cosa che più infastidisce comunque è la lentezza cronica nel muovere qualsiasi cosa, che in alcuni stage o in presenza di personaggi più grandi della norma raggiunge livelli assurdi. Alcuni titoli del genere sono stati pesantemente criticati per via di qualche rallentamento (*DarkStalkers* perdeva qualche colpo negli schermi più complessi), ma in questo caso la situazione è veramente inammissibile. Sarà per la complessità grafica dei personaggi e di alcuni stage, o forse per la presenza del modo "zoom" che appesantisce la mole di dati da gestire...

Sta di fatto che una simile lentezza è davvero esagerata. *SS3* è in pratica una moviola continua che pervade ogni più piccolo e insignificante movimento delle immagini, compromettendo irrimediabilmente la giocabilità. Cose del genere sono inacettabili: siamo tutti d'accordo sul fatto che PS-X non sia esattamente la console più indicata per lo sviluppo di titoli bidimensionali, ma dopo aver visto *KoF 95* o *Street Fighter Zero 2* non posso credere che la colpa di una simile conversione possa interamente ricadere sui limiti hardware di PlayStation! Probabilmente le limitazioni di memoria possono aver creato non pochi problemi, ma non sarà invece che per rispettare le pressanti date di uscita SNK abbia affidato la conversione ad un team di ex-macellai?



GLI EFFETTI DI ZOOM DI SAMURAI SHODOWN 3 NON SONO NIENTE MALE: PECCATO PERÒ PER I CONTINUI RALLENTAMENTI...

GLOBALE 54

Software Universe®

CONSOLES department

MILANO
via Lorenteggio 22 sotto i portici
Tel.02/42.300.10

PUNTI VENDITA

GALLARATE-VA
C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37
Tel.0331/77.96.20

SEGA® SATURN Vers. USA
+ SEGA RALLY
+ PAD
L.498.000

SABATO 19 OTTOBRE grande festa multimediale per il rinnovo del negozio di Milano

3DO® L.348.000
3DO + PAD + GIOCO OFFERTA
+ MAD DOG MC CREE + DEMO

64 64 64 NINTENDO ULTRA 64
+ ALIM.
+ PAD
L.598.000

SUPER NINTENDO
MEGADRIVE - GAMEGEAR
E CASSETTE DISPONIBILI

GAME BOY L.149.800
GAME BOY + PILE + DONKEY
K. LAND o KILLER INSTINCT

I Belée

CONSOLES department

Software Universe

La trasformazione è fatta!

la nuova dimensione del tuo negozio è:

Software Universe® CONSOLES department

QUI PUOI USARE VISA CartaSì

Sei un rivenditore?

- Cerchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio **Software Universe®**?
- Vuoi diventare un **Consolles Departement® Point**?

telefona 02-42.22.684!

VENDITA PER CORRISPONDENZA Tel. 02-42 300 10

Vendita per corrispondenza, uffici, Cash & Carry rivenditori:
via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72

CONSOLES® department Point

COMO Erba
MOVIE SERVICE
C.so XXV Aprile, 123

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
ELDIC
Via Astesani, 54

MILANO
SOFTWARE UNIVERSE
Via Lorenteggio, 22

MILANO Paderno D.
MOUSE
Via Gramsci, 2/b

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
Pie Teggia, 18/19

NOVARA
PIANETA VIDEOGIOCHI
C.so Torino, 14/a

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garlasco
VIDEO MAGIA
P.za Della Repubblica, 23

PAVIA Mortara
VIDEO MAGIA
Corso Torino, 59

ROMA
EURO MEDIA SAT
V.le Reg. Margherita, 142/144

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

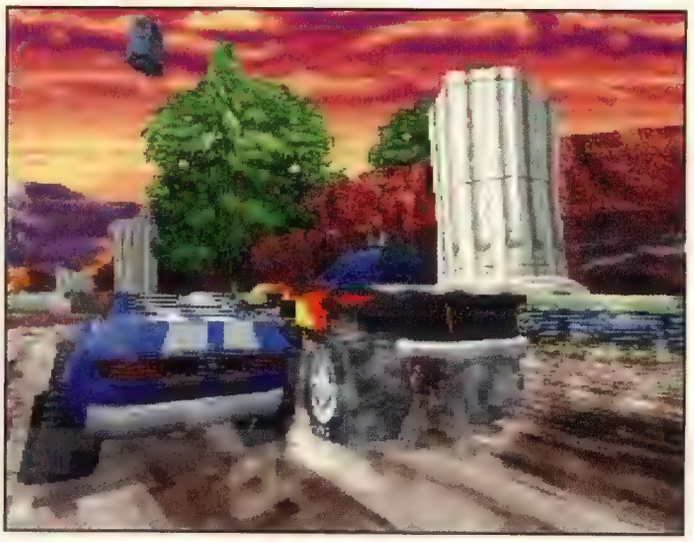
UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

GRUPPO G.R.G. s.r.l. - Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesitandia - Milano

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	PLAYMATES
GENERE	RACING
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1-2
CREDITI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

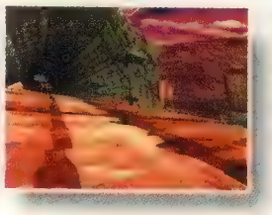


BURNING ROAD

Distribuito da una casa americana (Playmates), ma sviluppato da un team transalpino (Toka), *Burning Road* arriva finalmente su PlayStation. Dopo l'anteprima esclusiva pubblicata sul numero 27 di *Super PlayStation Console* - il primo della nuova serie - la redazione è stata letteralmente sommersa da lettere, e-mail e telefonate di lettori che chiedevano ulteriori informazioni su quello che è già stato soprannominato "il *Daytona USA* per PlayStation". La domanda ricorrente era, prevedibilmente, se *Burning Road* fosse superiore al racing game di Yu Suzuki. La risposta, purtroppo, è negativa. Ma andiamo con ordine. Abbiamo a che fare con un simulatore di corsa arcade tecnicamente splendido, caratterizzato da uno dei migliori engine che si siano mai visti su PlayStation, se si escludono quelli dei due *Ridge Racer*.
Il gioco include tre tracciati - come in *Sega Rally* - ai quali corrispondono altrettanti livelli di difficoltà (beginner, advanced, expert, vedi box) e quattro differenti vetture. Le modalità di gioco presenti sono campionato, singola gara e sfida con un avversario umano grazie all'opzione link-up. Nella migliore tradizione delle simulazioni di corsa poligonali (da *Virtua Racing* in poi) è possibile visualizzare l'azione da quattro punti di vista differenti. Le visuali disponibili sono: posteriore (ravvicinata e distanziata), interna al veicolo e a volo d'uccello, che consente di vagliare la profondità della pista. È inoltre possibile selezionare il cambio automatico o manuale. Il punto di forza di *Burning Road* è rappresentato dalla spettacolarità delle animazioni, soprattutto nel caso di incidenti: le vetture che cozzano a 200 Km/h contro i muretti di protezione, si ribaltano in aria per tornare in pista con qualche ammaccatura in più. Non è particolarmente realistico, ma almeno non vi fa perdere secondi preziosi. Oltre agli avversari - sette in tutto - dovrete prestare particolare attenzione agli ostacoli disseminati sui tracciati come barriere, coni segnaletici, macchie d'olio e pozze di fango, senza contare le sezioni ghiacciate.

LA VARIETÀ DEI PERCORSI È CONTROBILANCIATA DAL LORO NUMERO LIMITATO.

Mantenere la prima posizione non è facile: rallentate nel momento sbagliato o finite sullo sterrato e sarete sorpassati allegramente dai diretti inseguitori. L'assenza di uno specchietto retrovisore (vedi *Ridge Racer Revolution*) è compensata dalla presenza di un radar che vi consente di pianificare una strategia di guida *ad hoc*. Parlando di visibilità, non possiamo non citare le condizioni metereologiche variabili: acqua e neve rendono talvolta problematica la guida: copiose nevicate nel livello advanced nonché lampi e pioggia nell'ultimo percorso, riducono la visibilità per qualche frazione di secondo, senza tuttavia compromettere la giocabilità.
Come in *Destruction Derby*, anche qui è possibile tamponare gli avversari al fine di rallentarne la corsa. Far andare a sbattere contro un muro di protezione la macchina che tenta di sorpassarvi sulla destra è semplicemente esaltante.
Attenzione, pero: le prestazioni della vostra vettura decrescono con l'aumentare dei danni subiti.
Il soundtrack è spumeggiante e si sposa perfettamente con la frenesia dell'azione. Non a caso, i pezzi rockeggianti sono stati arrangiati da Tommy Tallarico, uno dei più popolari compositori elettronici americani (non va dimenticato, tuttavia, che la colonna sonora di *Formula One* di Psygnosis vanta la collaborazione di artisti come Vai e Sartriani...). Al termine di ogni gara viene riproposta la gara attraverso uno spettacolare replay, caratterizzato da un montaggio rapido e funzionale. L'azione viene ripresa da differenti angolazioni che consentono di cogliere i momenti più emozionanti della vostra prova.



I TRACCIATI

Burning Road include tre differenti tracciati caratterizzati dal corrispondente livello di difficoltà: beginner (cinque giri), advanced (cinque giri) ed expert (quattro giri).
Abbiamo tuttavia notato che l'incremento di difficoltà è virtuale: piazzarsi al primo posto nel tracciato expert, ad esempio, non richiede un impegno maggiore rispetto al primo. Una migliore calibratura sarebbe stata auspicabile. Ma vediamo in dettaglio i singoli percorsi:

Beginner

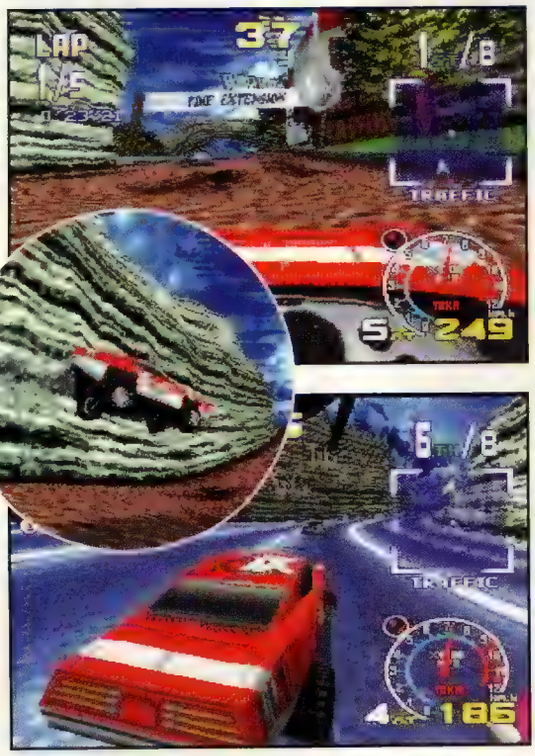
L'influenza di *Daytona USA* e di *Sega Rally* è evidente. Il tracciato è caratterizzato da una serie di lunghi rettilinei e da curve molto ampie, che consentono derapate spettacolari. Saliscendi mozzafiato, salti e gallerie all'interno delle quali sono presenti diversi ostacoli. Consigliamo in questo caso le vetture più veloci: lo pseudo-dragster e la vettura rossa caratterizzata dalla scritta "Fox", pur non essendo particolarmente maneggevoli rispetto alle altre due disponibili, raggiungono velocità assai elevate.

Advanced

Le rovine ai bordi della pista lasciano intuire una ambientazione greca per questo secondo tracciato, caratterizzato da fiumiciattoli, ponti, curve a gomito. Un fastidioso nevischio renderà difficoltosa la guida in alcuni frangenti. La larghezza della careggiata è inferiore rispetto a quelle del primo tracciato, il che rende consigliabile l'utilizzo di una vettura facilmente controllabile e dotata di una buona tenuta di strada. Repentini cambi di direzione e ostacoli vari metteranno alla prova le vostre capacità di piloti.

Expert

Lo scenario metropolitano cita palesemente il primo *Ridge Racer*: le gallerie illuminate sono, di fatto, quelle del racing Namco. La spettacolarità della gara è resa ancora più intensa dall'acquazzone che si scatena a metà della gara, rendendo viscido e sdrucciolevole il fondo della pista. La presenza di curve strette rende consigliabile l'impiego di una vettura facilmente maneggevole, come l'auto blu. Sconsigliati mezzi a velocità elevatissima, ma con scarso grip.



1 - **Radar:** vi consente di individuare la posizione dei vostri avversari.
2 - **Velocità:** il dragster può raggiungere i 262 km/h.
3 - **Posizione:** dovrete gareggiare contro sette avversari.
4 - **Giri percorsi:** cinque nei primi due tracciati, quattro nell'ultimo.
5 - **Tempi Parziali:** potete fare di meglio.
6 - **Tempo:** raggiungete il check-point per ottenere il time extension.
7 - **Contagiri:** potete selezionare cambio automatico o manuale.

LE VISUALI

Interna

Dal cruscotto

Esterna ravvicinata

Esterna distanziata

LE VETTURE

I veicoli di *Burning Road* sono arricchiti graficamente da una serie di decalcomanie e logo che contribuiscono ad accrescere il senso di realismo della simulazione. Come in *Destruction Derby*, anche qui l'urto con le altre vetture si traduce in segnacci sull'ammaccatura che farebbero la felicità del vostro carrozziere. Il gioco include quattro vetture che offrono prestazioni differenti per ciò che concerne velocità, accelerazione, tenuta di strada etc. Oltre a due macchine da rally iper-eleborate (una rossa e una blu) si segnala un velocissimo dragster e un big-foot nero o monster truck, lento ma resistente agli urti e ai tamponamenti.

COMMENTO

MBF

Burning Road attinge a piene mani dai migliori simulatori di corsa: il primo livello emula *Daytona USA*, il secondo è un incrocio tra *Sega Rally* e *Power Drift*, il terzo cita abbastanza chiaramente Ridge Racer. A demerito di *Burning Road* si potrebbe dire che non vanta lo spessore di nessuno dei prodotti a cui fa palese riferimento. È ottimamente confezionato, ma non ha certo le caratteristiche per imporsi come classico. Tecnicamente parlando, il gioco sviluppato dai Toka, è ottimo: l'engine è veloce, il frame-rate convincente, la grafica dettagliata. Ho trovato comunque fastidiosa la scritta luminosa "Race Leader" che lampeggia sullo schermo quando conquistate la prima posizione: il messaggio ostruisce la visuale e copre una parte del tracciato.
L'annuncio di un nuovo capitolo della saga di *Ridge Racer* - che a mio avviso resta il migliore simulatore arcade su PlayStation - e l'imminente uscita di *Destruction Derby 2* (Psygnosis) confinano *Burning Road* nel ripostiglio dei giochi "consigliati esclusivamente agli estimatori del genere".

COMMENTO

J.A.

Burning Road è un *Daytona USA* wannabe che, pur non reggendo il confronto con l'originale da sala, resta un prodotto valido e divertente.
Il gioco può essere apprezzato al meglio nella sfida contro un avversario umano attraverso all'opzione link-up: il numero ridotto di tracciati e un livello di difficoltà non certo insuperabile minano la longevità del gioco nella modalità singola. Come nel caso di *Screamer* (Graffiti, PC), anche qui ci troviamo di fronte a un prodotto superbamente realizzato, ma che resta almeno una spanna al di sotto dei migliori titoli disponibili, ma questo, lo ripeto, è evidente non alle prime partite, ma dopo qualche ora di gioco. Il limite di *Burning Road* è che ripropone schemi e stili di gioco già visti in decine di altri produzioni senza introdurre elementi particolarmente innovativi. Tuttavia, l'accoppiata Toka/Funsoft funziona e questo lascia ben sperare per le loro prossime produzioni.

GRAFICA **89** **88**
SONORO
GIOCABILITA' **80** **90**
LONGEVITA'
GLOBALE **86**

LE ALTERNATIVE

Va rapidamente saturandosi l'offerta di simulatori di corsa arcade per Sony PlayStation. Il migliore nella sua categoria resta lo spettacolare *Ridge Racer Revolution* (Namco), sequel, o meglio update, di *Ridge Racer*. Nella categoria delle simulazioni nelle quali la ricerca del realismo è prioritaria rispetto ad altre componenti, svetta supremo *Formula One* (Psygnosis), che si è aggiudicato un eclatante 94% sul numero 29 di **Super PlayStation Console**. Tra i titoli di corsa più interessanti che vedremo nelle prossime settimane citiamo *Destruction Derby 2* (Psygnosis) e *Mario Andretti Racing* (Electronic Arts).
Assolutamente unici nel loro genere, i due *Motor Toon GP* (Sony): il secondo in particolare è un gioco che assai difficilmente può essere etichettato. A metà tra *Super Mario Kart*, *WipEout* e *Wacky Racers* (il cartone animato), *Motor Toon GP 2* può essere considerato uno dei migliori simulatori di corsa "fumettosa" per PlayStation.
Meno valido, ma pur sempre interessante, *Impact Racing* (JVC) che fa il verso alle più blasonate produzioni Namco. Sempre da Playmates è in arrivo un altro simulatore di corsa, questa volta motociclistico: si tratta di *VMX Racing*, atteso per novembre.

FORMULA ONE *RESTA IL MIGLIORE SIMULATORE DI CORSA PER PLAYSTATION...*

...MA ANCHE RIDGE RACER REVOLUTION *NON SCHERZA AFFATTO!*

JOYSTICK
fun

IL PIACERE DI ESSERE I PRIMI

SCONTO DEL 10% PER OTTOBRE

SUI CD PER PSX-SATURN

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

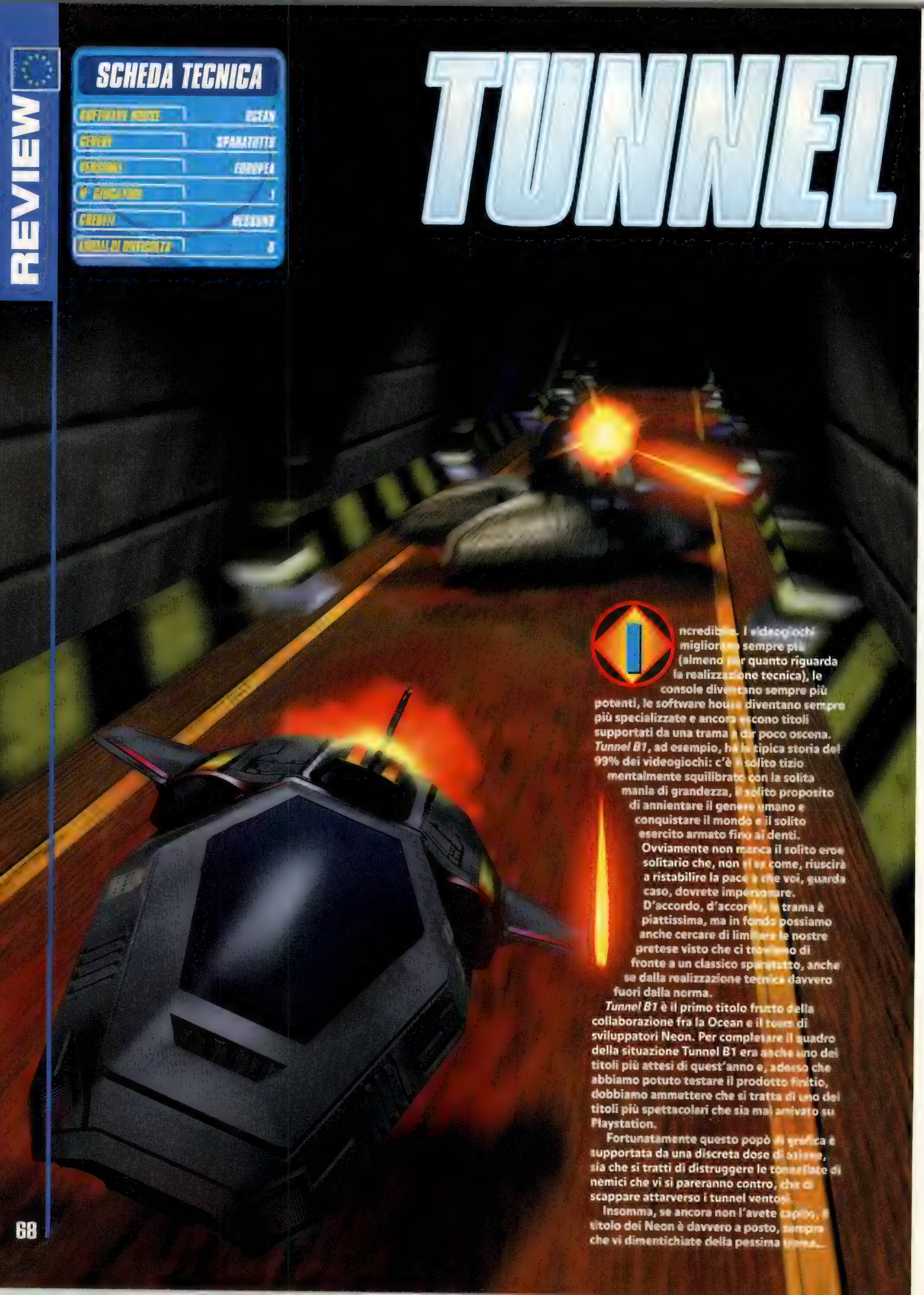
IL NEGOZIO PIU' SPECIALIZZATO SULLE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

JOYSTICK FUN s.a.s. di Germano Maria & C. - Via Lorenteggio, 38 - 20146 MILANO - Tel. 02/48952821-4232606 - Fax 02/48952819

TUNNEL

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	OCEAN
GENERE	SPARATUTTO
VERSIONE	EUROPEA
GIOCATORI	1
CREDITS	NESSUNO
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	8



Incredibile. I videogiochi migliorano sempre più (almeno per quanto riguarda la realizzazione tecnica), le console diventano sempre più potenti, le software house diventano sempre più specializzate e ancora escono titoli supportati da una trama a dir poco oscena. *Tunnel B1*, ad esempio, ha la tipica storia del 99% dei videogiochi: c'è il solito tizio mentalmente squilibrato con la solita mania di grandezza, il solito proposito di annientare il genere umano e conquistare il mondo e il solito esercito armato fino ai denti. Ovviamente non manca il solito eroe solitario che, non si sa come, riuscirà a ristabilire la pace e che voi, guarda caso, dovrete impersonare. D'accordo, d'accordo, la trama è piattissima, ma in fondo possiamo anche cercare di limitare le nostre pretese visto che ci troviamo di fronte a un classico sparatutto, anche se dalla realizzazione tecnica davvero fuori dalla norma.

Tunnel B1 è il primo titolo frutto della collaborazione fra la Ocean e il team di sviluppatori Neon. Per completare il quadro della situazione Tunnel B1 era anche uno dei titoli più attesi di quest'anno e, adesso che abbiamo potuto testare il prodotto finito, dobbiamo ammettere che si tratta di uno dei titoli più spettacolari che sia mai arrivato su Playstation.

Fortunatamente questo popò di grafica è supportata da una discreta dose di azione, sia che si tratti di distruggere le tonnellate di nemici che vi si pareranno contro, che di scappare attarverso i tunnel ventosi.

Insomma, se ancora non l'avete capito, il titolo dei Neon è davvero a posto, sempre che vi dimentichiate della pessima trama...

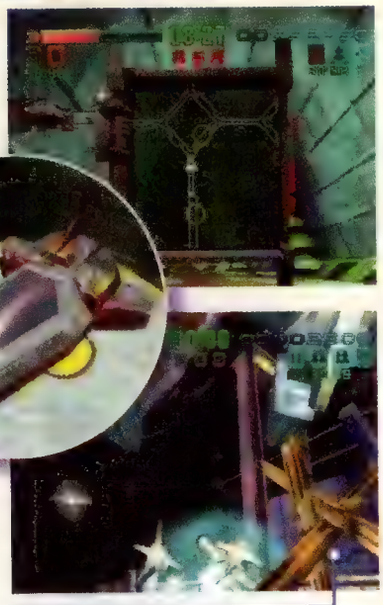
B1

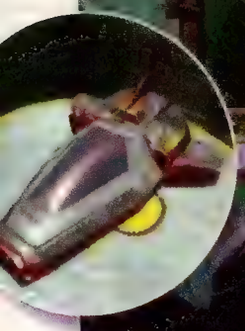
E' GUERRA!

Senza armi nessuna guerra sarebbe una vera guerra. In questo caso *Tunnel B1* è quanto di più vero ci possa essere, visto che è pieno zeppo di missili, razzi e bombe di ogni tipo, armi che si trovano all'interno di contenitori nascosti e massicciamente sorvegliati.

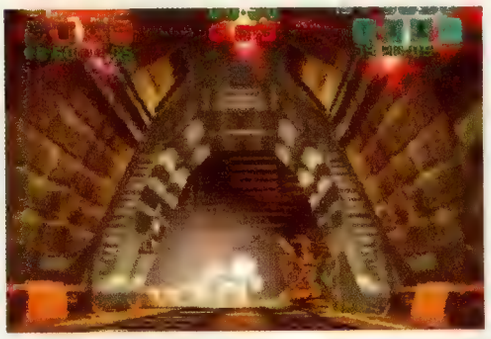
ARMI PRINCIPALI

Mitragliatrice
La prima arma del gioco e perciò la più scarsa. L'unico pregio che ha è quello di avere munizioni infinite. Fortunatamente (si fa per dire) può essere upgradata, così da avere uno sparo doppio o triplo.



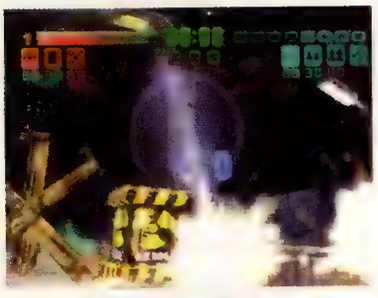


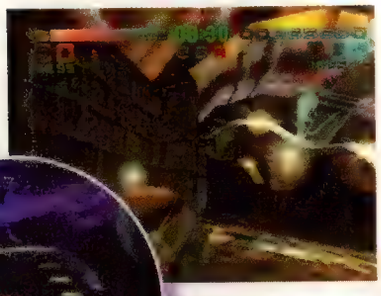
I MISSILI E I RAZZI POSSONO ESSERE "UPGRADATI" COSÌ DA ESSERE UTILIZZATI DUE ALLA VOLTA.

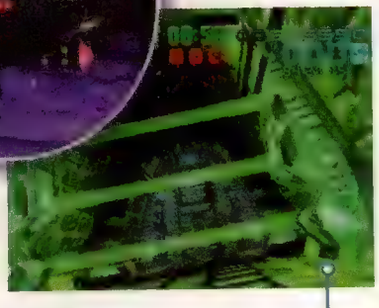


Razzi
Queste armi sono ottimali contro i nemici lenti e i generatori, ma occhio alle esplosioni che possono causare. Possono essere sparati singolarmente o in coppia, a seconda della potenza, e anche upgradati fino a diventare missili a ricerca.

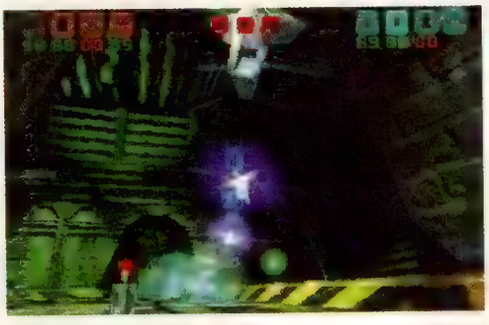
Missili
I missili sono molto simili ai razzi, ma essendo più piccoli sono decisamente più maneggevoli. Da usarsi soprattutto contro bersagli particolarmente veloci visto che sono in grado di "lockare" automaticamente ogni nemico che ci sia su schermo. Possono essere sparati singolarmente o a coppie.

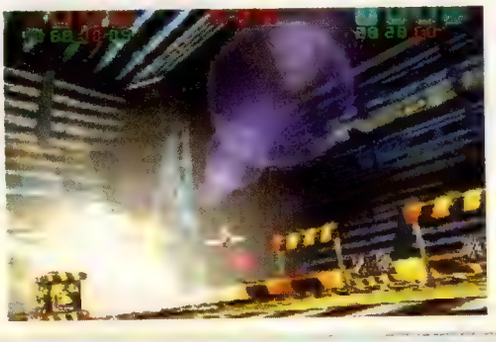






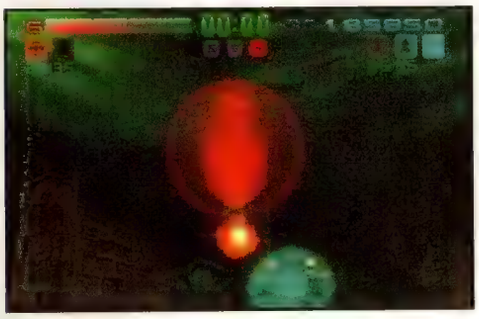
INTERROMPETE I FASCI DI LUCE CHE ATTRAVERSANO IL CORRIDOIO E ATTIVERETE UNO SWITCH.



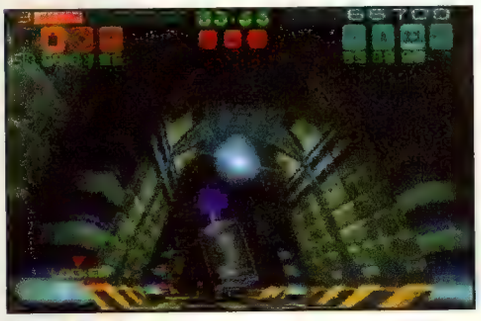


ARMI SECONDARIE

Flares
Il massimo in fatto di difesa. Una volta rilasciati, i flares attraggono ogni missile in arrivo verso la vostra astronave. Sebbene non funzionino il 100% delle volte, sono comunque utilissimi per sopravvivere più a lungo.

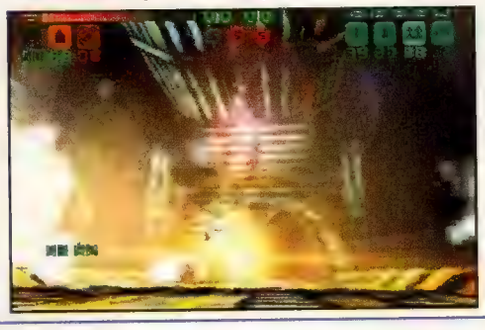


Mine
Le mine possono essere utilizzate per far saltare le porte o per bombardare campi minati nemici da una distanza di sicurezza. Alternativamente servono a detronizzare nemici che rompono un po' troppo.



Smart Bomb
Utilissime contro i nemici ultra-corazzati, le smart bomb spazzeranno via qualsiasi missile che sia nelle vostre vicinanze. Funzionano in quasi tutte le situazioni.

Super Smart Bomb
La Super Smart Bomb è composta da cinque componenti separati e, una volta attivata, causa un'esplosione cinque volte più potente di quella di una normale Smart Bomb! Conservatela per i nemici più ostici.



Argon Laser
Quest'arma è efficace solo contro i nemici dotati di scudi di energia. Può essere upgradata oppure cambiata con un laser al neon, molto più efficace e potente.

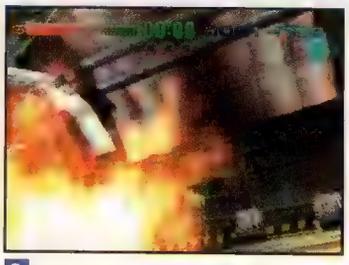
ARMI XXX-TRA

Nel creare *Tunnel B1* è ovvio che i Neon hanno estrapolato tutti gli ingredienti che rendono giocabile uno sparatutto e li hanno corredati di un look estremamente accativante. Prendiamo i power-up, ad esempio: *Tunnel B1* segue il solito schema "alla *Nemesis*" (o *Gradius*, per dirla alla giapponese) utilizzato dal 99% degli sparatutto in circolazione.
Ci sono un sacco di bonus nascosti all'interno del gioco, celati all'interno di contenitori corazzati che possono essere aperti soltanto sparandogli o bombardandoli. Le munizioni extra sono presenti in abbondanza, mentre lo stesso non si può dire degli scudi energetici che vanno raccolti entro dieci secondi, prima che esplodano e rilascino scorie tossiche altamente nocive. I power-up più importanti, come le armi extra, sono indicati sulla mappa ed è quindi improbabile che riusciate a mancarli, anche perché senza di loro i livelli più avanzati sono praticamente impossibili da finire.

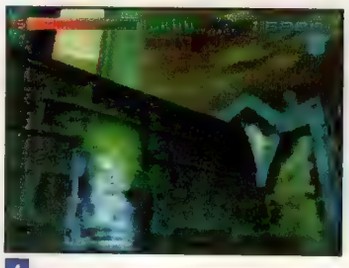
IL PRIMO LIVELLO

1 La missione comincia con un rapido briefing. L'obiettivo è semplicemente quello di uscire sani e salvi dal livello, possibilmente raccogliendo il maggior numero di armi extra.

2 Inizialmente il vostro mezzo è dotato di una sola arma, così dovrete annientare tutti i contenitori per trovare qualcosa di decente. Nel primo recuperate una mitragliatrice. Ottimo.

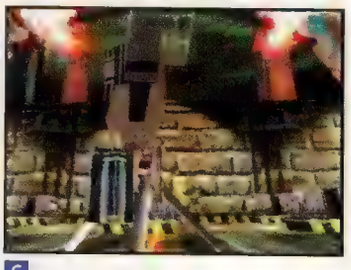


3 Una volta armata l'astronave potrete andare in giro più tranquillmante. Un'altro paio di esplosioni e recuperate un utilissimo power-up che raddoppia lo sparo.



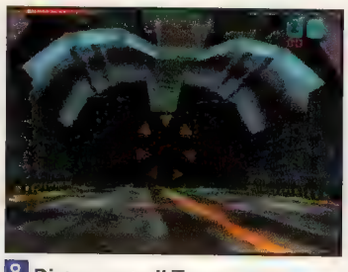
4 Ecco una porta bloccata. Per fortuna aprirla è facilissimo: continuate ad avanzare fino a che lo switch che vedete anche nella foto non diventerà di colore verde

5 Dietro la porta troverete il vostro primo vero avversario, un cannone azionato a distanza.. Continuate a muovervi per non farvi "lockare" e spazzatelo via con la mitragliatrice.



6 Avanzando troverete altri power-up, alcuni dei quali protetti da nemici armati. Distruggeteli, raccogliete i bonus e installate lo sparo triplo.

7 A questo punto dovrete fare attenzione a una serie di mine che vanno evitate scivolando fra loro. In seguito acciuffate il Transporter che tenta di scappare da voi.



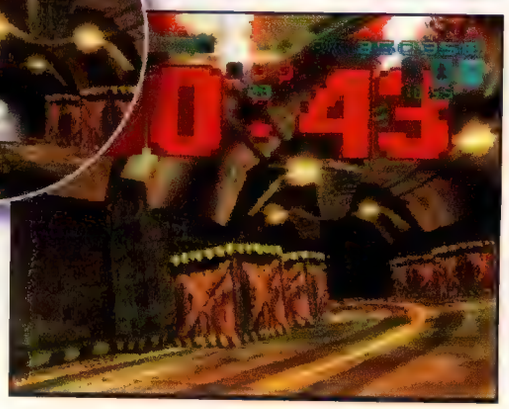
8 Distruggete il Transporter e tutto quello che dovrete fare sarà aprire l'uscita e fiottarvi nel buco che fa da warp, ma non esultate troppo: questo è solo il primo livello!

COMMENTO

MBF Senza alcun dubbio la grafica di *Tunnel B1* è di primissimo livello, ma personalmente ho trovato il gioco davvero troppo ripetitivo.
Le prime due ore di smanettamento sono state a dir poco frustranti, ma dopo un bel po' di pratica sono giunto alla conclusione che l'elevata difficoltà di gioco sia stata schiaffata lì bellamente per impedire al giocatore di rendersi conto di quanto sia monotono il tutto.
Per questo motivo mi sento di consigliare spassionatamente *Tunnel B1* solo a chi cerca un titolo dalla realizzazione tecnica pregevolissima, ma con una giocabilità nella norma e niente più.

TIME, TIME, A GO-GO TIME

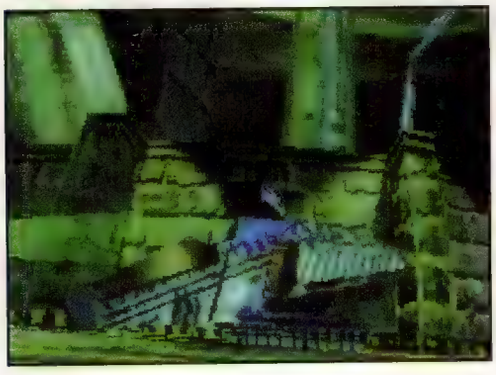
Sebbene gli obiettivi delle missioni di *Tunnel B1* siano innumerevoli, essenzialmente questi possono essere divisi in due tipi principali: nella maggior parte del gioco dovrete combattere furiosamente contro le difese nemiche e fin qui, visto che il titolo dei Neon può essere catalogato come shoot 'em up, non c'è niente di strano.
Occhio però perché alcune armi funzionano solo contro determinati bersagli e in più ci sono piccoli enigmi da risolvere nel corso della partita.
Questi puzzle possono essere risolti abbastanza semplicemente azionando interruttori e compiendo altre amenità simili, ma almeno aggiungono un po' di profondità a quello che è essenzialmente un normale (almeno in quanto a plot) sparatutto.
Un altro incentivo alla varietà è dato dai livelli "a tempo" che troverete più avanti nel gioco: particolarmente massicci quelli in cui dovrete sfrecciare attraverso tunnel ventosi, evitando ostacoli giganti e sfruttando i turbo a manetta, prima che il reattore nucleare esploda del tutto.



KNOW WHO'S YOUR ENEMY!

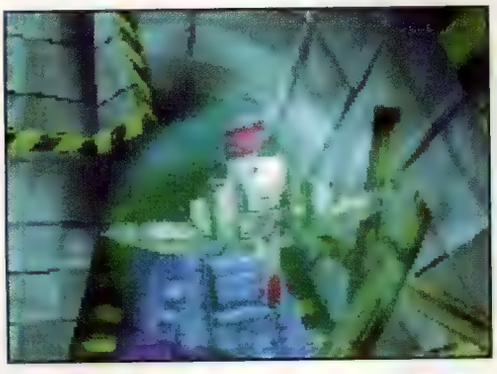
Patrol Skimmers
Assai simili all'astronave in vostro possesso, visto che sono maneggevolissimi e discretamente veloci. In ogni caso hanno una corazza scarsissima e l'unica arma di cui sono dotati è un laser estremamente scarso.

Remote Sentry
Leggermente corazzati e montati su treppiedi. Ne esistono due tipi a guardia dei tunnel: il primo è in pratica una normale mitragliatrice, mentre il secondo monta un cannone laser estremamente potente.

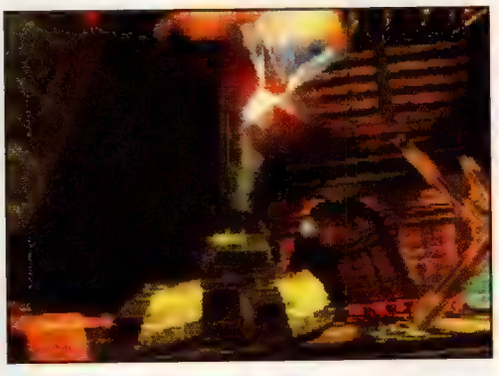


Transporter
Abbastanza pesante e quindi considerevolmente lento. Il Transporter non è stato ideato per il combattimento e quindi tenterà di scappare da voi. Evitate i suoi cannoni posteriori e ve la caverete con un paio di razzi.

Combat Chopper
Il primo nemico tosto che incontrerete nel corso del gioco. Questi elicotteri scendono in picchiata, sparano un paio di missili traccianti e riscompaiono nell'aere come se niente fosse. Occhio anche alle bombe miniaturizzate.



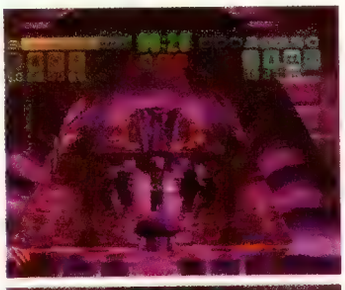
Light Fighter
Si trovano nei livelli più avanzati del gioco. Questi infami sono velocissimi e quindi difficili da colpire: usate i Flares per sbarazzarvi dei loro colpi e i missili a ricerca per cancellarli dal cielo una volta per tutte.

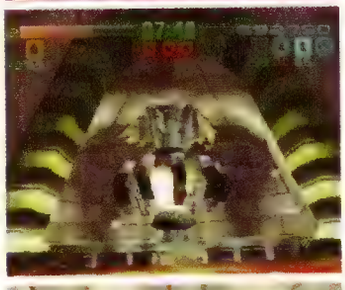


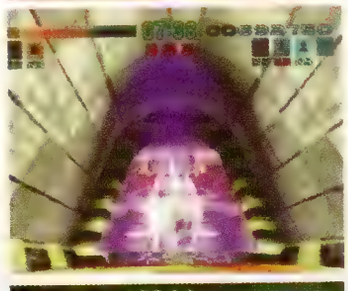
Heavy Tank
Un avversario davvero massiccio. Questi mezzi sono protetti da una corazza d'acciaio e, spesso, anche da un campo di forza molto potente. Usate l'Argon Laser per annientare il campo prima di procedere con i razzi.

IL GIOCO DI CHIRAC

Man mano che si prosegue nel corso del gioco le missioni diventano sempre più impegnative. Certo, l'obiettivo rimane sempre quello di fuggire entro il tempo limite, ma la complessità del tunnel in cui vi troverete crescerà costantemente. Intere sezioni di ogni stage saranno bloccate e potrete accedervi solo aprendo le porte colorate che ne bloccano l'entrata e questo può essere fatto solo distruggendo i reattori giusti: per esempio, annientando i generatori azzurri aprirete tutte le porte azzurre, mentre blastando ognuno dei generatori viola sbloccherete tutti i portoni viola e così via. In seguito dovrete eliminare ogni rattore nucleare, facendo attenzione alle radiazioni emanate dall'esplosione dello stesso, prima che questo venga sigillato una volta per tutte. Ancora peggiore è il fatto che ogni generatore è in grado di auto-ripararsi automaticamente, così se non riuscirete ad arrivare all'uscita in tempo dovrete tornare indietro per farlo saltare nuovamente!







ANDIAMO IN PROFONDITA'...

Il complesso layout del cockpit dell'astronave potrebbe disorientare i piloti meno esperti. Eccone quindi una rapida guida...

1 SITUAZIONE SCUDI
All'inizio di ogni livello il generatore di scudi della nave funziona alla massima potenza, ma ogni colpo subito ne diminuisce notevolmente l'efficacia. Solo raccogliendo i pod radioattivi recupererete circa il 50% dell'energia persa.

2 TEMPO
I livelli più avanzati di *Tunnel B1* hanno un limite di tempo prestabilito, anche se questo può essere increment ato raccogliendo gli appropriati power-up. Il tempo rimasto per terminare lo stage è mostrato qui.

3 PUNTEGGIO
Abbastanza eloquente, non trovate? In ogni caso accumulate più di un milione di punti e ogni milione successivo vi regalerà una vita extra.

6 ARMI PRINCIPALI
Simile in tutto e per tutto al display delle armi secondarie (vedi punto 4). Nell'ordine, da sinistra a destra, troviamo l'Argon Laser, i Missili, i Razzi e la Mitragliatrice.

5 TURBO BOOSTERS
Si possono ottenere fino a tre Turbo Boosters, ognuno dei quali garantisce un prodigioso aumento di velocità all'astronave per circa una ventina di secondi.

4 ARMI SECONDARIE
Qui potete vedere la quantità di munizioni rimaste per ogni arma secondaria. Nell'ordine da sinistra a destra: Flares, Mine, Smart Bomb e Super Smart Bomb.

I NEON FANNO MALE ALLA VISTA

La parte più spettacolare di *Tunnel B1* è senza dubbio la sua grafica. Nessun altro gioco può vantare la stessa fluidità di animazioni o un utilizzo così massivo del light-sourcing. Il tutto è dovuto principalmente all'avanzatissimo motore 3D dei Neon che, oltre a muovere poligoni immensi con estrema facilità, non soffre di difetti quali pop-up e affini come accadeva invece in titoli quali *Destruction Derby*. Ma è tutto l'insieme che fa veramente la differenza: i corridoi sono pieni di neon di tutti i colori, che proiettano ombre e riflessi di ogni tipo sulla telecamera virtuale e i pod pulsano di luce propria, aumentando di intensità man mano che il giocatore si avvicina a loro. Per quanto riguarda l'aspetto meramente visivo *Tunnel B1* è senza dubbio un paradigma del genere e la dimostrazione più tangibile di cosa sia capace l'hardware Playstation se sfruttato da mani capaci.

COMMENTO

SIMON

Tunnel B1 è uno dei giochi più immediati che mi sia capitato di provare nell'ultimo periodo, non perché sia giocabilissimo sin dalle prima partite, ma per il livello della grafica che effettivamente riesce a coinvolgere in pieno il giocatore: lo scrolling è impeccabile, i fondali dettagliatissimi e i nemici ottimamente realizzati, anche se il vero punto di forza di *Tunnel B1* sono gli effetti di luce che vi lasceranno a bocca aperta. Anche la giocabilità non è niente male e, anche se all'inizio troverete il tutto fin troppo frustrante, vi divertirete ugualmente. L'unico, grosso, difetto del titolo dei Neon è la mancanza di varietà: i livelli sono tutti troppo simili fra loro, i nemici cambiano raramente e ogni volta proverete una fastidiosissima sensazione di deja vù.
Questo è davvero un peccato perché con una maggiore varietà avremmo avuto fra le mani un vero e proprio classico. Così *Tunnel B1* è un buon gioco ma niente più.

GRAFICA **89** **93**

SONORO

GIOCABILITA' **80** **84**

LONGEVITA'

GLOBALE **89**

ASTROCOMPUTER

PROPOSTE GRAFICHE - ROMA

SEGA SATURN

SATURN PAL

ATHLETE KING	99.000
BUST A MOVE 2	99.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DISCWORLD	99.000
GUN GRIFFON	99.000
LOADED	99.000
MAGIC CARPET	89.000
NEED FOR SPEED	79.000
PRO PINBALL	99.000
RETURN FIRE	89.000
SHININ WISDOM	99.000
ULTIMATE M. KOMBAT	99.000

SATURN JAPAN

ALIEN TRILOGY	119.000
BAKU BAKU ANIMAL	99.000
BOXE	109.000
CHASE H.Q.	109.000
DARK SAVIOUR	119.000
DEATH CRIMSON	119.000
DECATHLETE	119.000
FATAL FURY 3	119.000
FATAL FURY REAL BOUT	119.000
FIGHTING VIPERS	119.000
J SWAT	119.000
NIGHTRUTH	110.000
NIGHTS	110.000
OLIMPIC SOCCER	119.000
PUZZLE BOUBBLE 2X	109.000
S. FIGHTER ZERO 2	129.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	115.000
WORLD HEROES PERFECT	119.000

OFFERTE

DAYTONA	69.000
DARK LEGEND	79.000
HANG ON GP	79.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	69.000
SEGA RALLY	79.000
VIRTUA FIGHTER 2	79.000

ACCESSORI

ADATTATORE	69.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	139.000
MEMORY CARD	65.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000
VIRTUA GUN+V. COP	129.000

SONY PLAYSTATION

PSX PAL

BURNIN ROAD	99.000
BUST A MOVE 2	89.000
DESTRUCTION DERBY 2	TELEF.
F1	99.000
FADE TO BLACK	95.000
GALAXIAN 3	89.000
IMPACT RACING	99.000
ON SIDE	99.000
PENNY RACER	99.000
PETE SAMPRAS TENNIS	99.000
RESIDENT EVIL	99.000
TEKKEN 2	99.000
TUNNEL B1	99.000
VAMPIRE	99.000
WIPEOUT XL	99.000

PSX USA

CYBER SPEED	79.000
CRASH BANDICOT	99.000
DIE HARD TRILOGY	99.000
F1	99.000
RESIDENT EVIL	99.000
SKELETON WARRIORS	125.000
SHELL SHOCK	110.000

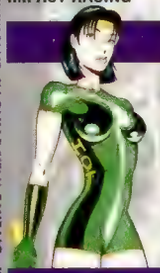
PSX JAPAN

FATAL FURY REAL BOUT	139.000
GRAVE RACER	TELEF.
KEN SHIRO	145.000
OVER DRIVIN	129.000
OVER THE BLOOD	139.000
SAMURAI SHODOWN 3	139.000
SONIC WING SPECIAL	159.000
STEEL DOOM	149.000
STREET FIGHTER ZERO II	139.000
TOBAL	135.000
TOMB RAIDER	TELEF.
TOSHINDEN 2	130.000

ACCESSORI

ADATT. 4 GIOCATORI	TELEF.
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO LINK	TELEF.
CHIP/ADATT.	130.000
CLOSH PSX	TELEF.
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	65.000

NINTENDO ULTRA 64



GOLDEN EYE	TELEF.
GUERRE STELLARI	TELEF.
MARIO KART	TELEF.
KILLER INSTINCT	TELEF.
KIRBY AIR ADVENTURE	TELEF.
TUROCK	TELEF.
ULTRA DOOM	TELEF.
WAVE RACER	TELEF.

SUPER OFFERTA
ULTRA 64 • RGB
+
SUPER MARIO WORLD
L. 799.000

SUPER NINTENDO

ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
BATMAN FOREVER	89.000
COOL SPOT	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	129.000
EMPIRE STRIKES BACK	79.000
F-ZERO	59.000
F-1 ROC 2	69.000
FATAL FURY 2	59.000
FATAL FURY SPECIAL	89.000
ILLUSION OF GAIA	69.000
INDIANA JONES	79.000
JUDGE DREED	79.000
JUNGLE BOOK	79.000
KILLER INSTINCT	75.000
M. ANDRETTI INDY CAR	79.000
MARIO KART	79.000
MAXIMUM CARNAGE	79.000
MEGA MAN X-2	89.000
SAMURAI SHODOWN	89.000
SIM CITY	69.000
SUPER GAMEBOY	89.000
S. MARIO RPG	129.00
WOLVERINE	89.000
WORLD HEROES 2	69.000

GAME GEAR

ADDAMS FAMILY	35.000
ALIEN 3	35.000
AYRTON SENNA GP	39.000
CHOPLIFTER III	39.000
DEVILISH	29.000
GP RAIDER	39.000
JOHN MADDEN	39.000
NBA JAM T.E.	39.000
NHL	39.000
POPILS	29.000
RISTAR	39.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SONIC CHAOS	39.000
SPEED TRAP	39.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
X-MAN	39.000

ACCESSORI

ADATTATORE AUTO	TELEF.
BATTERY PACK	TELEF.

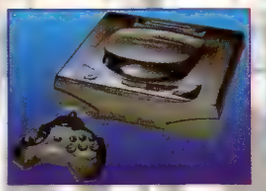
TITOLI GAME BOY, NEO GEO CD E 3DO DA L. 29.000

MEGA DRIVE

BATMAN E ROBIN	79.000
EXO SQUAD	109.000
FIFA '96	79.000
GARDFIEL	49.000
MICRO MACHINE 96	79.000
NBA JAM T.E.	98.000
NHL 95	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PGA TOUR GOLF 96	49.000
POWER RANGERS	99.000
REVOLUTION X	49.000
RANGER X	69.000
REAL MONSTER	69.000
SCOOBY DOO MYSTERY	79.000
SONIC KNUKLE	TELEF.
SPOT GOES HOLLYWOOD	99.000
STAR TREEK DEEP SPACE 9	89.000
THE OZE	69.000
TOP GEAR 2	69.000
VIRTUA RACING	85.000

SONY PLAYSTATION
L. 419.000

SUPER NINTENDO
L. 219.000



SATURN + SCART + V. FIGHTER + CD DEMO L. 489.000

GAME BOY (COL.)
L. 99.000

MEGA DRIVE II
L. 169.900

SEGA NOMAD
L. 349.000

GAME GEAR + 4 GIOCHI
L. 199.900

SATURN ENFORCER
L. 49.000

CAVO PSX SCART RGB
L. 35.000

EXPLORER JOYPAD PER SATURN E PSX
L. 39.000

ADATTATORE SATURN
L. 50.000
DISPONIBILI ADATTATORI PER SONY PSX
TELEFONARE

VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 129.000

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX
L. 145.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO **(06) 78.61.74** FAX **(06) 78.34.82.25**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI
VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

TIME COM

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	AZIONE
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1
CREDITI	PASSWORD
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Einstein aveva una teoria. Beh, a dire il vero ne aveva più di una, ma una delle più famose era quella che riguardava il viaggio nel tempo.
Il caro Albert sosteneva che se fosse stato possibile viaggiare a une velocità superiore a quella della luce allora sarebbe stato possibile, almeno in linea teorica, viaggiare nel tempo, sia che si trattasse di passato che di futuro.
Da allora gli scienziati hanno spesso dibattuto sull'argomento, e ancora più spesso non sono venuti a capo di niente.
Troppi paradossi sono coinvolti in un ipotetico viaggio nel tempo: per esempio, se una persona risale a qualche anno prima della sua nascita e uccide suo padre, in teoria non dovrebbe nemmeno esistere.
Ma se è così, come farebbe a tornare indietro e a commettere l'omicidio?
Teorie come queste hanno spesso catturato l'attenzione di scrittori e sceneggiatori (basti pensare alla serie di *Ritorno al Futuro*). Ora tocca all'industria videoludica sondare l'argomento con *Time Commando*, un titolo targato Electronic Arts che miscela gli intricati paradossi di un viaggio nei secoli passati (dall'età della pietra e quella iper-tecnologica con robot e computer) con un sistema di controllo più che paradossale che vi vedrà impazzire nel premere combinazioni di tasti impossibili. Ma qui Enstein c'entra ben poco...

QUANTUM LEAP

Stanley è un semplice esperto di computer con la passione per il body-building con una vita normalissima, almeno fino a un giorno in cui succede qualcosa di incredibile: uno dei processori potentissimi della XYZ Corporation impazzisce. Si forma così una sfera spazio-temporale dalle dimensioni estesissime, che risucchia una ragazza... ehm, piacente... in un'altra dimensione. Il compito di Stanley è ovviamente quello di entrare nella sfera, riparare il computer e salvare la ragazza. Niente di più facile...

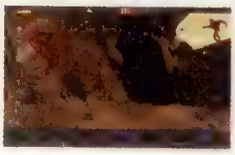
HMMM, QUEST'ASCIA MI SEMBRA IDEALE PER AFFETTARE LO SPECK...

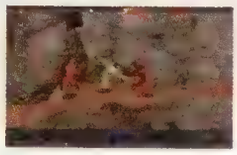
TIC TOC

Poteva mancare la consueta carrellata sui livelli di *Time Commando*? Ovviamente no, quindi...

L'ERA PREISTORICA

Questo livello è un'esauriente intro di quello che vi aspetta nel corso del gioco: dovrete affrontare uomini di Neanderthal, scimmie, tigri e orsi sfruttando un ampio assortimento di bastoni, pietre e clave.





L'ANTICA ROMA

Il classico livello che farebbe la gioia di Asterix e Obelix, con eoni ed eoni di soldati romani da eliminare prima che loro facciano lo stesso con voi.

MANDO

USE YOUR MIND, KID

Il sofisticato sistema di combattimenti rende *Time Commando* estremamente piacevole da giocare. Usando un po' di strategia infatti potrete evitare di smanettare come dei forsennati: per esempio, spingendo vostri avversari nel precipizio potrete ammirarli mentre cadono nel vuoto senza la minima fatica. E' anche possibile farli scontrare fra loro: è sufficiente che stiate in mezzo a due nemici e, quando questi stanno per colpire, che vi spostiate. Una volta che uno dei due avrà avuto la peggio potrete sbarazzarvi facilmente di quello rimasto con un paio di colpi.

LE GUERRE MONDIALI

Ambientazione europea per questo livello che vi vedrà saltare da un bunker all'altro in mezzo a mille esplosioni. Finalmente recuperate un tot di granate e una mitragliatrice che funziona come si comanda.

L'EUROPA MEDIEVALE

Il progresso tecnologico è una bella cosa... peccato ne possano usufruire anche i nemici. Compaiono le prime armature a complicarvi ulteriormente la vita.

IL SEDICESIMO SECOLO

A bordo della nave pirata dovrete affrontare un sacco di duelli all'arma bianca. Potrete usufruire della prima pistola, ma fate molta attenzione nel ricaricarla!

IL FUTURO

Occhio ai robot, presenti in quantità industriale. Cercate di raccogliere più armi possibile e non esitate a sparare come invasati a tutto ciò che si muove!

IL GIAPPONE FEUDALE

Anche se vanno in giro in pigiama, questi esperti di karate sono pericolosissimi. Occhio anche alle lance con la punta intinta nel curaro.

IL CLASSICO WEST

Questa città del selvaggio west farebbe la felicità di Sergio Leone: per voi invece sono solo grane, specie se non tenete la vostra sei-colpi sotto mano...

NEL COMPUTER

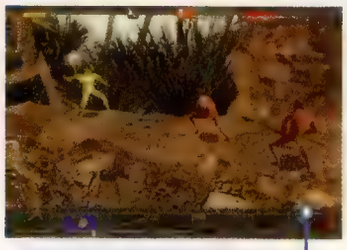
In questo livello vi troverete all'interno di un computer. Il virus è impersonificato da nemici orrendi che vanno presi, come sempre, a scarpate.

COMMENTO

SIMON *Time Commando* è una vera sorpresa. E' graficamente massiccio, giocabile sin dalla prima partita ed è uno dei migliori compromessi fra avventura & azione che mi sia mai capitato di giocare. In termini di varietà, il titolo della Electronic Arts è semplicemente sorprendente: i mondi sono diversi fra loro e i nemici diventano costantemente più intelligenti, garantendo una longevità davvero elevata anche grazie al discreto numero di armi presenti. C'è solo un problema: il sistema di controllo leggermente incasinato. Ci sono situazioni in cui avrete bisogno di far fuori qualcuno all'istante e vi troverete a smanettare come forsennati per riuscire a tirare un pugno o sparare. Fortunatamente con un po' di pratica questo problema può essere risolto, o quantomeno alleviato, e alla fine giocare con *Time Commando* è davvero piacevole: man mano che si progredisce la trama si snoda sempre più, riuscendo a coinvolgere in pieno il giocatore. Peccato solo, lo ripeto, per il sistema di controllo, altrimenti ci saremmo trovati fra le mani un vero classico.

QUESTO SI' E' UN ARSENALE!

Durante il corso del gioco potrete trovare ben 50 armi diverse, armi che vanno da semplici bastoni e pietre a sofisticati laser hi-tech. Ognuna funziona in modo diverso e per completare i livelli dovrete capire quale usare e quando usarla.



BASTONI E PIETRE

Nei primi livelli avrete armi molto rudimentali. Le pietre sono ideali per la loro gittata, ma l'arma migliore in generale è la clava, piccola ed estremamente maneggevole.

COLTELLI E PUGNALI

La tecnologia ha fatto un piccolo passo in avanti e voi ottenete armi leggermente migliori: piccole spade, coltelli, scudi e una stupenda balestra per fare del danno vero.

SPADE E MACHETE

In questo livello vi verrà offerta una selezione ancora più ampia di spade e asce, insieme a una prima pistola (abbastanza rudimentale ed efficace solo in parte, a dire il vero).

FRUSTE E SPERONI

Lo stage ideale per tutti i fan di John Wayne. Impugnate la vostra sei-colpi (in questo stage avrete modo di utilizzarne innumerevoli modelli) e cercate di farvi rispettare.

FUCILI E GRANATE

Fucili, fucili e ancora fucili. Ah sì, e anche granate. Il livello più soddisfacente in fatto di violenza da armi da fuoco.

LASER MORTALI

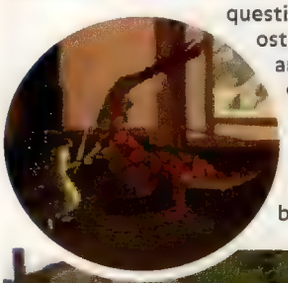
Il livello futuristico è pieno zeppo di armi elettroniche. I laser portatili sono ottimi per la loro versatilità che vi permetterà di affrontare qualsiasi scontro con i nemici.

PUGNI E FIREBALL

Il livello finale. Il vostro arsenale non sarà mostruoso, ma a questo punto avrete imparato un sacco di mosse e combinazioni assolutamente letali, e le fireball fanno abbastanza male.

SCUSA TIPA, MA CI CONOSCIAMO?

In *Time Commando* incontrerete più di ottanta nemici diversi, ognuno con il proprio stile di combattimento: avanzando nei livelli questi malefici diventeranno sempre più ostici, anche perché avranno accesso ad armi migliori (come voi, del resto). Per quanto riguarda i boss di fine livello, invece, va sottolineato che spesso devono essere fatti fuori con un'arma speciale, perciò dovrete sempre riuscire a scoprire tutte le locazioni e i bonus nascosti.



COMMENTO

DIEGO

Dopo le prime partite non avevo ancora capito se *Time Commando* mi piaceva o no: il sistema di controllo era un po' problematico e le armi con cui cominciate a giocare sono abbastanza limitate. Una volta passato il primo livello però mi sono divertito veramente. Graficamente il tutto è fluido (il sistema di inquadrature ricorda molto quello di *Fade to Black*) e i fondali renderizzati sono davvero unici nel loro genere. L'unico difetto che ho trovato nella realizzazione tecnica è l'effetto "stereo" che si può sentire quando siete in una locazione che nasconde un bonus: questo suono spesso arriva quando avete già passato il punto, con il risultato che la telecamera ha già scrollato e voi non potete fare altro che andare avanti. Bisogna comunque dire che la maggior parte delle volte non supererete un livello al primo colpo, così potrete raccogliere il bonus con la vita successiva. Concludendo direi quindi che *Time Commando* è un titolo che può dare parecchie soddisfazioni, una volta superate le frustrazioni iniziali e presa la mano con il sistema di controllo non proprio perfetto.

GRAFICA	79 82
SONORO	
GIOCABILITA'	79 87
LONGEVITA'	
GLOBALE	81

DISTRIBUZIONE ITALIA

X-Italia
C.so D'Augusto, 193
47037 Rimini - ITALY
Tel.: 0541-54531 - Fax: 0541-54802
E-Mail: rpaolini@rimini.com

Entra anche tu nei Konami Center... troverai regali e prezzi favolosi

KONAMI CENTER

ALIMAX	Via A. Moro, 41 - Catania
AVENGER TRADING	Via Roma, 53 - Padova
BARALE	Via Roma, 13 - Via Omar, 2 - Novara
CONSOLE GAMES	Via Empolese, 36 - Monsummano Terme (PT)
CONSOLE POINT	Via Gioberti, 16 - Montecatini Terme (PT)
CRAZY VIDEO	Via Dante, 165 - Sesto San Giovanni (MI)
ECR ELETTRONICA	Via Archimede, 155/A - Genova
EXPLOTION VIDEO GAMES	Via Petrarca, 35 - Casoria (NA)
FULL GAMES	Via Nino Bixio, 36 - Messina
GAME 94	Via del Clementino, 95 - Roma
GAME START	Via Bertola, 6 - Rimini
GAME STAR	Via Giulia, 7/H - Trieste
GAME STORE	V.le M. Fanti 10/A - Firenze
INSERT COIN	Via Emilia S. Stefano, 17/A - Reggio Emilia
YOO TOO	Via Rossini, 3/C - Torino
MILLENIUM	Via Del Paradiso Rosso, 2 - Firenze
MORGANA	Via Dalmazia, 424 - Pistoia
MULTIMEDIA	Via Guarini, 33 - Avellino
MULTIMEDIA STORE	P.zza Biade, 11/A - Vicenza
NIGHTMARE GAMES	Via Del Can Bianco, 19 - Pistoia
PACMAN	Via Paciaudi, 21/E - Parma
PERGIOCO	Via San Prospero, 1 - Milano
	Via Aldrovandi - Milano
	Via degli Scipioni, 109 - Roma
	Via Cairoli, 5 - Monza
PIANETA VIDEOGIOCHI	C.so Torino, 14/A - Novara
PLAY GAME SHOP	Via C. Alberto, 36 - Torino
PLAYSTORIA	Via Roma, 53 - Padova
POWER BIT	Via G. Di Vittorio, 8 - San Lazzaro (BO)
TOYLANDIA	Via Tichy, 33 - Cassino (FR)
SEGANINTENDOMANIA	Via Crispi, 18 - Napoli
T&T	Via Natali, 51/L - Sforza Costa di Macerata (MC)
TECNO SYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia
TECNOSYSTEM	Via Lavagna, 76 - Formia (LT)
TROIANI	Via Millesimo, 27 - Roma
TUTTO VIDEO	Strada S. Angelo, 86/C - Treviso
VIRTUDO	Via Fiamma, 6 - Milano
KING ARTHUR	Via Pastorino, 144/A - Genova
KONSOLLE	Strada Maggiore, 85 - Ravenna

MATCH ITALIA

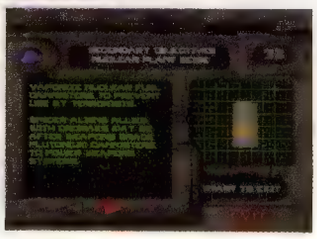
SERVIZIO RIVENDITORI
TEL. 0541/54531
FAX 0541/54802

IRON MAN X-O MANOWAR HEAVY METAL

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	ACCLAIM
GENERE	AZIONE
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1-2
COLPITI	3
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

In tempo i fumetti erano considerati un passatempo estremamente futile e bambinesco, un qualcosa che i cosiddetti "adulti" dovevano evitare a tutti i costi. Un bel giorno però, dopo vent'anni passati nel limbo, i fumetti vennero finalmente allo scoperto: nel giro di uno o due mesi, Frank Miller e Klaus Jansonn diedero vita al loro più grande capolavoro, *Batman: The Dark Knight Returns*, mentre Alan Moore e Dave Gibbons estasiarono decine di migliaia di lettori con il loro retro-thriller *Watchmen*. Fu il momento della riscossa dei comics che, dopo anni di torpore, riuscirono addirittura a conquistarsi le pagine del Sunday Times, diventando un prodotto di massa! Da allora sono passati 10 lunghi anni e di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia. Durante questo periodo abbiamo assistito alla scomparsa di molte casa indipendenti, la cui speranza era sempre una, ovvero quella di fare le scarpe alle due più grandi case di fumetti di tutto l'occidente: la Marvel e la DC. Tutti i tentativi in questo senso fallirono però miseramente e furono poche le case editrici che riuscirono a confezionare dei prodotti che riscossero un certo successo. Il 1996 offre ai lettori un panorama molto diverso da quello del 1986 e quasi irriconoscibile se paragonato a quello dell'ormai lontano 1976. Tuttavia esiste tuttora uno zoccolo duro di personaggi (la maggior parte dei quali targati Marvel) che resiste in maniera più che dignitosa e Iron Man è proprio uno di questi. Altro discorso va fatto invece per X-O Manowar. Infatti la Valiant Comics, la casa editrice che pubblica le sue avventure, fu una di quelle case che, ai tempi, cercò di mettere la Marvel al tappeto. Ovviamente fallì, ma da allora sono cambiate molte cose tant'è vero che ora la Valiant fa parte di un gruppo molto più vasto capeggiato, guarda caso, proprio dalla Acclaim. Ecco spiegato il motivo per cui all'interno di questo titolo possiamo trovare due personaggi così "diversi" fra loro, personaggi che comunque non possono certo essere considerati come due stelle di prima grandezza del mondo dei comics...

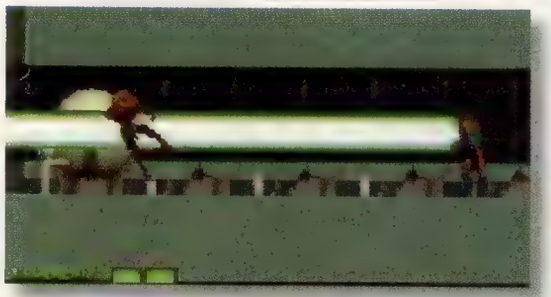


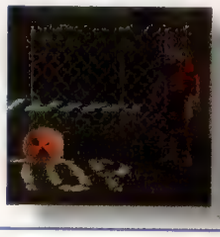
GULP!

Una delle caratteristiche peculiari dei fumetti deriva senza dubbio dall'incredibile numero di storie assurde e impossibili che i poveri lettori devono sorbirsi ogni numero. Il gioco di Iron Man/Manowar tiene fede in maniera impeccabile a quest'usanza, scaraventandovi in una serie di scontri che vi vedranno opposti agli schiavetti di Crescendo e Dromak nel tentativo di evitare che il Cubo Cosmico cada nelle loro mani! Il Cubo infatti racchiude in sé una quantità tale di energia da poter letteralmente distruggere e ricostruire l'universo in un solo istante donando così al suo possessore poteri quasi divini!

CADAVER

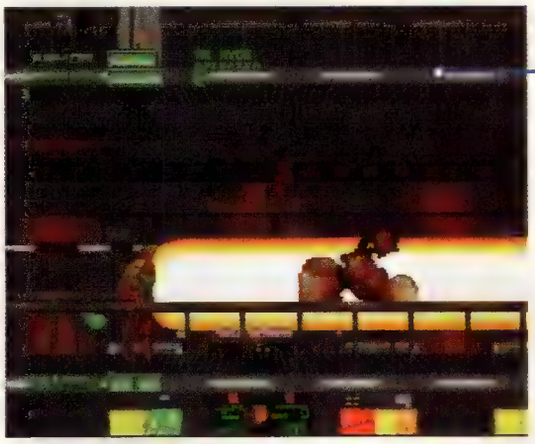
Come tutti i platform/shoot 'em up degni di questo nome, *Iron Man* è dotato di una grande varietà di bonus, armi e power-up che potranno esser raccolti lungo il vostro cammino. Inoltre dovrete riuscire a imparare le mosse speciali che vi consentiranno di sparare contro i fondali, visto che in questo modo potrete recuperare bonus altrimenti irraggiungibili. E' buona abitudine anche sparare contro i corpi dei nemici morti: così facendo infatti potrete recuperare una serie di utilissime armi in grado di rendere la vostra impresa meno complicata.





THE SCENARIO...

Il gioco è composto da 7 livelli, ognuno dei quali è caratterizzato da un certo tipo di avversari e da un obiettivo ben definito che dovrà essere raggiunto per completare con successo la sezione.



ST. PAULS NUCLEAR PLANT

Mr Hyde e Melter hanno sabotato la centrale nucleare di St. Paul, così da far esplodere il reattore principale provocando un giga-disastro nucleare! Il vostro compito sarà quello di raggiungere il cuore del complesso e disattivare il reattore.

STARK ENTERPRISES

Crescendo sta studiando un piano con la sua nuova perforatrice che gli consentirebbe di mettere ko buona parte della rete di difesa mondiale. Voi dovrete raggiungere il malefico aggeggio e a metterlo fuori uso.

NEW YORK CITY

Attraversate le strade di New York evitando i soliti ragni alieni e le truppe speciali di Crescendo. Il tutto fino a raggiungere la solita testata nucleare controllata dalla solita testata di cavolo!

RAIN FORREST & VOLCANO

Crescendo e Dromak sono riusciti a liberare Absorbing Man. Tocca a voi attraversare il solito livello pieno di ragni alieni e spaccare poi la faccia al caro signor Pannolino Bagnato.

ISLE OF EXILES

L'obiettivo di questo stage è quello di mettere fuori uso l'ennesima perforatrice per poi addentrarsi nella miniera dove Crescendo e Dromak stanno costruendo la loro base. Come al solito verrete attaccati dalla solita orda di mostri ripugnanti...

DRILL PLATFORM

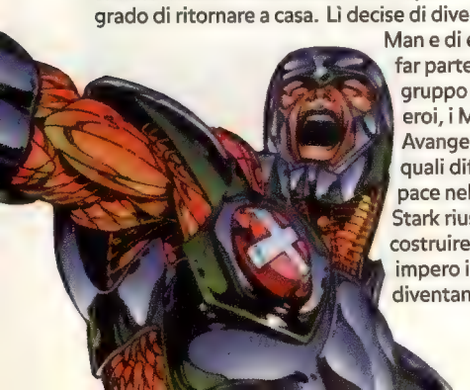
In questo livello vi aspetta un triplo scontro. Prima dovrete sconfiggere BlackOut (un gigante di 3 metri che fa la guardia al Cubo), poi affrontare Crescendo e Dromak che andranno messi ko prima che attivino il Cubo.

DROMAK SHIP

Qui dovrete localizzare la stanza del trono dove entrare in possesso del mitico Cubo! Ma prima dovrete sconfiggere un'altra volta Crescendo che Dromak che però si riveleranno molto più potenti di prima!

IRON-BAND

Iron Man vede risalire le proprie origini ai gloriosi anni sessanta. In quel periodo infatti il milionario playboy Tony Stark si trovava in Corea del Sud, tutto intento a vendere armi, quando venne aggredito e ferito gravemente da un guerrigliero di una fazione rivale. Nonostante il tempestivo intervento di uno scienziato orientale, una scheggia di granata rimase conficcata nel suo cuore, facendogli correre serissimi rischi per la sua vita. Lo scienziato decise così di costruire un esoscheletro d'acciaio, una sorta di armatura da combattimento con il quale Stark fu in grado di ritornare a casa. Lì decise di diventare Iron Man e di entrare a far parte di un gruppo di super eroi, i Mithy Avangers, con i quali difendere la pace nel mondo. Stark riuscì anche a costruire un proprio impero industriale diventando in breve tempo uno degli uomini più importanti e stimati di tutta America. Per quel che riguarda X-O Manowar le cose sono un po' diverse. Nato da una recente idea della Valiant Comics, il nostro amico era un abitante della Bretagna impegnato in una cruenta lotta contro l'impero Romano. Proprio quando la situazione sembrava disperata, scoprì all'interno di una caverna la leggendaria armatura X-O ma, una volta indossata, venne istantaneamente rapito da una strana razza di alieni che lo scaraventarono nel futuro con il compito di aiutarli a combattere il crimine. A questo punto Marvel e Valiant si sono messe d'accordo per produrre due mini-serie (una per casa), nelle quali i nostri eroi sarebbero stati impegnati nel recuperare il Cubo Cosmico, un potente artefatto che ha fatto entrare in contatto i loro due universi, permettendogli così di coalizzarsi contro le forze del male!

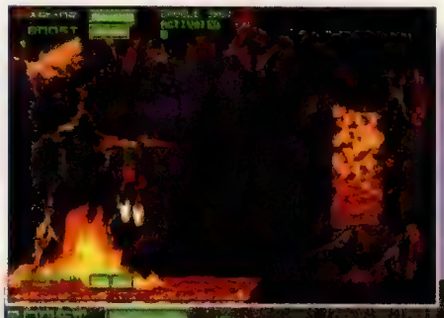


COMMENTO

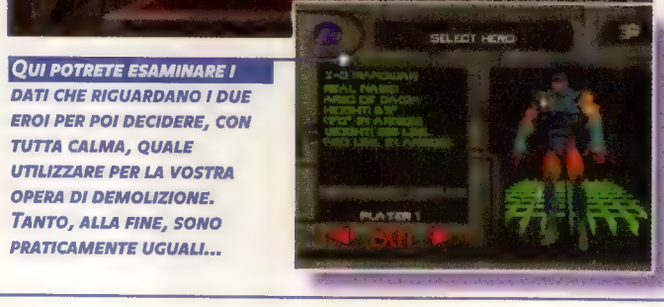
SHOGUN Per quel che mi riguarda posso considerarmi un discreto appassionato di Iron Man. Certo, è passato un sacco di tempo da quando ho letto il suo ultimo fumetto (il che è avvenuto quando mio fratello ha smesso di comprarli) però, nonostante tutto, devo dire di essergli rimasto abbastanza affezionato. E forse è stata questa mia passione per il piccolo robottino targato Marvel che mi ha spinto a provare a fondo questo ultimo titolo dell'Acclaim facendomi così scoprire un game discretamente piacevole. Certo, siamo tutti d'accordo: il gioco in questione non è certamente un capolavoro, tuttavia *Iron Man X-O Manowar* è uno di quei titoli che si lascia giocare e che, pur non vantando una grafica di altissimo livello, riesce comunque a coinvolgere il giocatore, il che è dovuto principalmente alla sua azione frenetica ed alla buona varietà di armi e di livelli. Detto questo mi pare comunque superfluo sottolineare che se non siete dei grossi fan di questo genere di titoli oppure se ne avete già a pacchi allora questo è un CD del quale potete fare benissimo a meno. Se invece siete alla ricerca di un prodotto discretamente realizzato, divertente e sufficientemente impegnativo allora provate a prendere in considerazione questo gioco: potreste anche scoprirvi a correre nudi per la vostra stanza con indosso lo scaldabagno di casa (ovviamente a patto che siate abbastanza deficienti, come il sottoscritto...).

IL DINAMICO DUO

Questo nuovo prodotto targato Acclaim vi dà la possibilità di controllare sia Iron Man che X-O Manowar, nei panni dei quali potrete condurre la vostra battaglia contro le consuete forze del male. A differenza di altri titoli del genere però, in questo caso, i due personaggi risultano estremamente simili e le uniche differenze che intercorrono fra di loro risiedono nel colore dei raggi e nello stile con cui i due eroi metallici sferrano i loro pugni e calci. Entrambi hanno infatti la capacità di eseguire un limitato numero di colpi speciali che saranno costituiti, oltre che dai colpi sferrati verso il fondale, anche da una serie di potentissime fireball con le quali potrete eliminare in un sol colpo tutti gli avversari che si pareranno sia davanti che dietro di voi. Inoltre raccogliendo i vari power up avrete anche la possibilità di utilizzare un doppio o, addirittura, un triplo laser, che vi consentirà di prendervi cura delle varie postazioni di difesa in maniera molto più rapida e sicura. Infine, come in tutti i giochi dedicati ad ogni super-eroe che si rispetti, anche qui avrete a disposizione un potentissimo e letale super attacco (costituito da un gigantesco maga-beam) grazie al quale potrete spazzarvi in batter d'occhio tutti i nemici presenti sullo schermo!



QUI POTRETE ESAMINARE I DATI CHE RIGUARDANO I DUE EROI PER POI DECIDERE, CON TUTTA CALMA, QUALE UTILIZZARE PER LA VOSTRA OPERA DI DEMOLIZIONE. TANTO, ALLA FINE, SONO PRATICAMENTE UGUALI...



QUALCUNO GRADISCE UN PO' DI BARBECUE? QUESTO GIOCO È ZEPPO DI ANIMAZIONI SPETTACOLARI CON CORPI CHE ESPLODONO E NEMICI CHE SALTANO IN MILLE PEZZI. MORTAL KOMBAT *HA FATTO SCUOLA...*

COMMENTO

END Partiamo da un concetto chiaro e semplice: a me di *Iron Man* non frega assolutamente niente! Detto questo devo comunque ammettere di aver trovato il presente titolo della Acclaim piuttosto piacevole e anche abbastanza divertente. In fondo le caratteristiche per avere un prodotto più che discreto ci sono tutte: la grafica e il sonoro infatti svolgono il loro lavoro in maniera ottimale, i sotto livelli che compongo il gioco sono discretamente lunghi e piuttosto vari e la stessa cosa può dirsi anche per la loro struttura caratterizzata da un buon mix di elementi platform con un sacco di sana e genuina azione. Forse l'unico neo del gioco deriva dal livello di difficoltà un po' troppo alto di alcuni passaggi, il che potrebbe portare qualcuno di voi a mollare il game prima del previsto. Tuttavia rimango comunque fermamente convinto della bontà di questo titolo che, se fosse stato curato maggiormente dal punto di vista tecnico e caratterizzato da una struttura un più dinamica, avrebbe potuto senza dubbio ottenere un punteggio molto superiore.

GRAFICA 79 80

SONORO

GIOCABILITA' 79 81

LONGEVITA'

GLOBALE 80

Quali sono gli evidenziatori più conosciuti nel mondo?

L'AGENZIA

STABILO® BOSS®

Stabilo Boss, l'evidenziatore fluorescente più famoso nel mondo, ti offre 9 brillanti colori con cui mettere in evidenza tutte le cose più importanti. E per non finire mai di evidenziare, ti dà anche un sistema di ricarica facile e divertente come un gioco.

STABILO® flash®

Per evidenziare con un tratto sottile, puoi scegliere uno dei 6 colori di Stabilo Flash, o di Stabilo Flash edition 1: quello che hai evidenziato, ti salterà agli occhi in un lampo.

STABILO

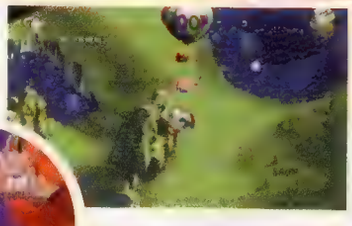
evidentemente

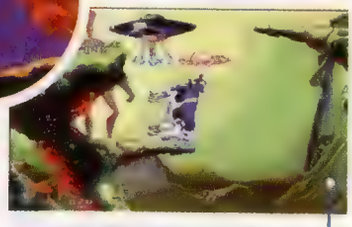
EARTHWORM JIM 2

SCHEDA TECNICA

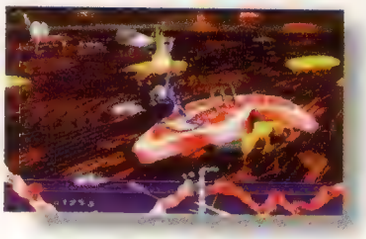
SOFTWARE HOUSE	VIRGIN
GENERE	PLATFORM
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1-2
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

La creazione di un nuovo personaggio per un videogioco è indubbiamente uno dei momenti più difficili del lavoro di un game designer. Il mondo, infatti, è pieno di eroi vittime di uno o più aspetti che non hanno soddisfatto i palati dei videogiocatori di tutto il globo. Alcuni tentativi di aggiungere una certa dose di humour, ad esempio, hanno fatto sì che alcuni personaggi risultassero piacevoli a un certo pubblico, ma insignificanti per altri. Analogamente ci sono stati casi in cui l'uso smodato di animazioni ha portato alla creazione di eroi simpatici da vedere, ma totalmente incontrollabili. Per questi motivi capirete quanto sia difficile creare dal nulla un personaggio in grado di appassionare il pubblico e dotato di quella carica e quella personalità tipica dei grandi mostri sacri di questo genere. Senza dubbio una delle stelle sorte in questo ultimo periodo capace di catalizzare l'interesse del pubblico è Earthworm Jim, un prodotto creato dalla Shiny Entertainment, una casa che in passato aveva realizzato titoli del calibro di *Cool Spot* e *Jungle Book*. Il loro ultimo sforzo nel campo dei platform li ha visti impegnati nella realizzazione di un titolo che combinasse una buona veste grafica con un sacco di tocchi beoti e con un sistema di controllo immediato e intuitivo. Nacque così il vermiforme Jim, un personaggio che aveva tutto, ma proprio tutto, quello che un giocatore potesse mai desiderare: il baldo anellide era in grado di correre e saltare, poteva aggrapparsi alle rocce e alle piattaforme ed era dotato di un bel revolverone con il quale friggere qualunque nemico gli si parasse davanti! Ovviamente il primo *Earthworm Jim* fu seguito da una serie di gadget, giocattoli e, addirittura, da una vera e propria serie TV oltre che dall'immancabile sequel. Come meravigliarsi quindi se con l'uscita delle nuove console a 32-bit alla Shiny abbiano deciso di realizzare una bella conversione del secondo episodio di questa fortunatissima saga che, tanto per cambiare, non presenta nessuna sostanziale miglioria rispetto alle sue controparti a 16-bit?



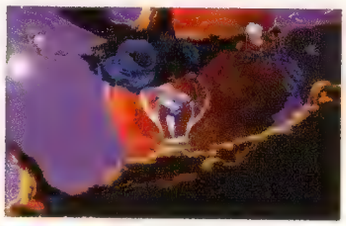


COME SI DICE... "MUCCA VOLANTE, PERICOLO COSTANTE!".



CIAPA LI'!

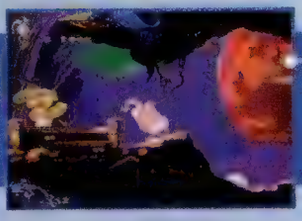
La durata delle cinque vite a disposizione del nostro eroe è determinata da una barra di energia che diminuisce ogni volta che entriamo in contatto con qualche nemico. Lungo i vari percorsi del gioco infatti il nostro baldo eroe si troverà costretto a fronteggiare una serie di pestifere creature che annovereranno tra le propria fila valigie bombardieri, lottatori di sumo volanti, mucche pazze e cabine semoventi! Una volta finita l'energia, Jim verrà automaticamente espulso dalla sua tuta, tornando così alla sua forma naturale di verme tutto anelli e niente cervello. Fortunatamente, durante le nostre esplorazioni in cerca della fantomatica uscita, avremo la possibilità di recuperare delle utilissime molecole che, a seconda del loro colore, incrementeranno il nostro livello di energia evitandoci così il fatidico Game Over.



CRONISTORIA DI UN VERME

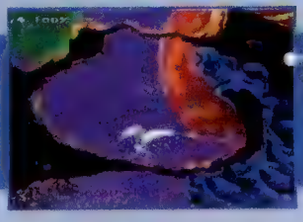
La vita di Jim era come quella di tutti gli altri vermi che popolano il nostro pianeta, almeno fino a quando il poverino non si imbatte in una tuta spaziale che lo dota di un'incredibile serie di super-poteri. Il gioco si apre quindi con il nostro anellide in vacanza su un pianeta del quarto sistema galattico. Ma poiché un vero eroe non può mai riposarsi vi diamo ora una bella lista di sercizi da fare per mantenervi in forma!

AGGRAPPARSI: Nel caso in cui Jim sbagli un salto potrete sempre risalire le pareti del muro utilizzando le ventose di cui è dotata la vostra armatura.

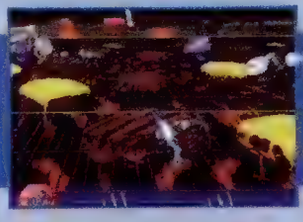


TRASPORTARE: Per fortuna l'armatura potenzia anche le doti fisiche di Jim: andarsene a spasso con una mucca sarebbe stato alquanto problematico...

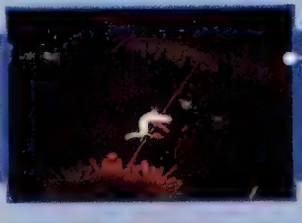
DONDOLARSI: Nascosto all'interno del vostro zaino si trova anche un piccolo blob verde che può essere utilizzato come liana. Non male, ma tra voi e Tarzen c'è comunque un abisso!



FRUSTARE: Con una rapida pressione del tasto di fuoco potrete estrarre il vostro baldo verme dalla sua tuta per poi utilizzarlo a mo' di frusta! Assurdo.

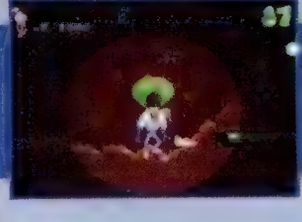


USARE LA TESTA: Sapevo di gente con la testa a pera, ma finora non mi era mai capitato di incontrare qualcuno con la crapa a forma di gancio.



SALAMANDRA: Grazie a questa fantastica armatura potremo esplorare una serie di livelli-labirinto ambientati nella pancia di una salamandra gigante.

RAZZEGGIARE: Bene gente, avete il vostro razzo; ora dovrete far esplodere tutti i palloni che incontrerete lungo il livello utilizzando il vostro bel nasino.



PARACADUTARSI: Visto cosa succede a pensare troppo: vi si gonfia la testa! Beh, almeno così non correrete il rischio di spiaccicarvi al suolo...

CHE MALUS!

Per rompere la "monotonia" dello schema di gioco, alla Shiny hanno inserito una vasta serie di schermi bonus che ci permetteranno di allontanarci momentaneamente dal nostro obiettivo principale. Il caro Jim potrà quindi trovarsi scaraventato all'interno di un quiz modello "Ruota della Sfortuna", nel quale verranno messe a dura prova sia le sue abilità fisiche che le scarse capacità intellettive. Infatti, oltre alle prove di forza, abilità ed agilità, vi potrebbe capitare di essere sottoposti a un vero e proprio interrogatorio modello Santa Inquisizione le cui domande rispecchieranno in pieno lo spirito del gioco (ovvero saranno senza senso!). L'intermezzo più comune sarà però costituito da uno stage denominato "Peter Puppies". Qui il giocatore avrà il compito di aiutare Jim alla prese con un gigantesco Marshmallow. Alla vostra sinistra avrete il malefico Psycrow che, non avendo niente di meglio da fare, ha deciso di lanciare in aria la prole del povero Peter (il vostro migliore amico), mentre quel besugo di Peter se ne sta a guardare alla vostra destra. Il vostro scopo sarà quello di utilizzare il Marshmallow a mo' di rete di salvataggio per evitare che i piccolo si spatascino al suolo raccogliendo i vari bonus che schizzeranno qua e la per lo schermo.

COMMENTO

SHOGUN Attendevo con impazienza l'uscita di questo gioco su Play, visto che finora nel campo dei platform game non esistevano giochi all'altezza delle sue grandi potenzialità. Anche in questo caso però, nonostante la conversione sia impeccabile (grazie soprattutto alle ottima animazione e allo humour dilagante), le cose non sono andate tutte per il verso giusto. Alcuni livelli infatti sono stati inspiegabilmente allungati, il che ha reso determinate sezioni molto più difficili e frustranti. Inoltre i programmatori hanno anche implementato un nuovo sistema di movimento inerziale che ha complicato il sistema di controllo rendendolo meno semplice e immediato di quello delle controparti a 16-bit. Nonostante ciò, *Earthworm Jim 2* rimane un platform più che discreto, caratterizzato da una vasta grafica e da una realizzazione tecnica di sicuro impatto, ma che risente anche di una serie di difetti che non lo rendono così giocabile e immediato come su 16-bit.

COMMENTO

END Non posso certo dire di avere un buon rapporto con i platform per il 32-bit di casa Sony. Infatti, tutti i titoli che mi sono trovato di fronte finora (*Johnny BazookaTone* e *Mickey*) si sono rivelati delle mezze ciofeche e così ogni volta che devo recensire un platform per PSX un brivido di orrore e di disgusto mi sale per la schiena. Ok, forse sto un po' esagerando, però su una cosa possiamo essere tutti d'accordo: al momento, per PlayStation non esista una vera e propria killer application nel campo dei platform e, ahimé, questo Earthworm Jim 2 non è certo destinato a cambiare le cose. Intendiamoci, non che si tratti di un prodotto mal riuscito o poco giocabile, anzi... Tuttavia, a dispetto delle sue controparti a 16-bit, questa versione targata Sony presenta alcuni difetti a livello di struttura e di sistema di controllo che lo rendono molto meno immediato e anche abbastanza frustrante. A questo punto credo proprio che l'unica cosa che possiamo fare sia di aspettare con fede l'uscita di *Pandemonium* e sperare che le cose vadano un pochino meglio!

GRAFICA 80 82

SONORO

GIOCABILITA' 75 79

LONGEVITA'

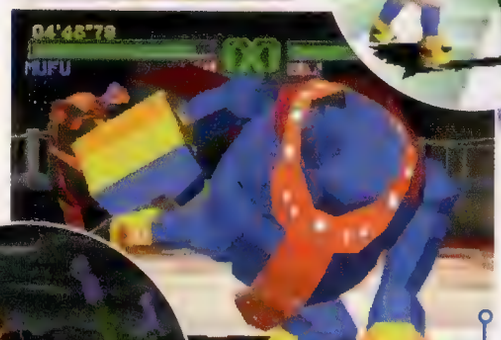
GLOBALE 78

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	SQUARE SOFT
GENERE	PICCHIADURO
VERSIONE	GIAPPONESE
N° GIOCATORI	1-2
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

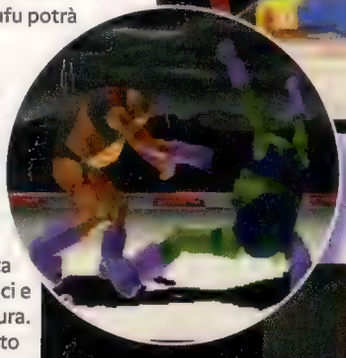
TOBAL N°1

Tobal N° 1 **rappresenta indubbiamente una novità per la software house giapponese Squaresoft. Questa casa del Sol Levante infatti è conosciuta finora per una serie di epiche saghe di RPG e adventure. Ora, inspiegabilmente, i guys della Square hanno deciso di abbandonare (solo momentaneamente) questo magico universo per addentrarsi in quello più concitato dei beat 'em up. Riusciranno i nostri eroi a superare la concorrenza di *Tekken 2* e *Toshinden 2*? In attesa di risposta, diamo un'occhiata più da vicino a questo titolo: come tutti i beat 'em up che si rispettino, *Tobal* è caratterizzato da una serie di lottatori principali (8 per la precisione) tra i quali vi verrà data la possibilità di selezionare il vostro fighter preferito. Inoltre, come avviene sempre in questi casi, gli 8 lottatori di base saranno poi affiancati da un tot di boss (3) con i quali vi potrete scontrare solo dopo aver eliminato tutti i vostri colleghi presenti nella prima schermata. Niente di nuovo sotto il sole, insomma. Idem per la trama che vi vedrà impegnati nell'ennesimo torneo interplanetario con cui verrà eletto il lottatore più forte dell'Universo. "Two Balls!" verrebbe a questo punto da esclamare... Già, peccato che il nome del gioco sia leggermente diverso!**



UN COLPO AL CERCHIO...

L'opzione Tournament di *Tobal* non offre grandi sorprese: seguendo la tradizione di tutti i beat 'em up il giocatore dovrà combattere prima con gli altri lottatori presenti all'inizio del gioco e, eliminati questi, misurarsi con la solita risma di boss cattivi cattivi. Il primo di questi è Mufu, un alieno dotato di due lunghissime leve, grazie alle quali potrà esibirsi in spettacolari sequenze di calci, pugni e ginocchiate tutte indirizzate all'altezza del vostro grazioso nasino. Ma anche il caro Mufu potrà essere messo k.o. miscelando in maniera appropriata combinazioni di calci bassi e spazzate. Una volta archiviata questa prima pratica, vi troverete ad affrontare Nork il Misterioso, un gigante di 3 metri che, oltre a essere dotato di due enormi mazze al poste delle mani, risulta del tutto insensibile a qualsiasi tipo di presa. Il modo migliore per eliminarlo è quello di mantenersi sempre ad una certa distanza indirizzando i vari calci e pugni all'altezza della sua cintura. Una volta battuto anche questo avversario sarà il momento di affrontare il detentore del titolo, l'Imperatore Udan, un gigantesco coniglio alto più di 2 metri! Nonostante la sua mole, il malefico bunny risulta estremamente agile e, come accadeva con Nork, anche Udan risulta immune a qualsiasi tipo di presa. Evitate quindi di andargli troppo vicino: correreste solo il rischio di beccarvi un bel calcio in testa, il che non è certo una cosa molto salutare!



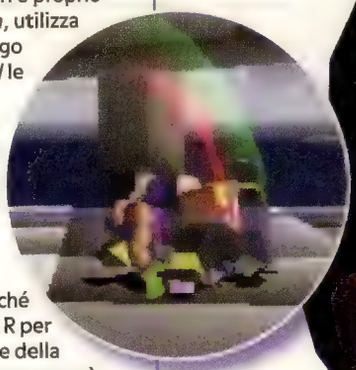
VA BENE, VA BENE, È GRANDE E GROSSO, MA COLPITELO DURAMENTE E CADRÀ AL TAPPETO COME UN BEOTA.

COMMENTO

END A una prima rapida occhiata *Tobal* potrebbe anche apparire come un mero clone del primo *Virtua Fighter* con tanto di grafica cubettosa e personaggi poco definiti. Tuttavia, mentre i modelli che costituiscono i vari fighter poligonali risultano piuttosto semplicistici, il gioco targato Square vanta una giocabilità e una fluidità di movimenti veramente notevoli ai quali si affianca poi la possibilità di muoversi lateralmente dentro e fuori dallo schermo. Il tutto viene poi completato da un livello di difficoltà ottimamente calibrato e da un set di opzioni veramente completo che vede il suo punto di forza nel Quest Mode: una trovata rivoluzionaria che rende questo prodotto diverso dalla mole di beat 'em up comparsi finora sul 32-bit Sony.

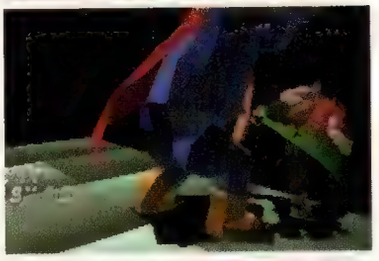
THE FRESH FIGHTERS

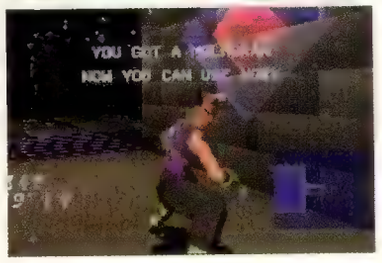
Anche se PlayStation è una macchina ormai avvezza ai picchiaduro 3D, la maggior parte dei titoli apparsi finora sul 32-bit Sony non utilizzano veri e proprio ambienti tridimensionali: anche *Tekken*, utilizza lottatori poligonali che si muovono lungo una serie di piani fissi. Nel caso di *Tobal* le cose sono molto diverse: come accadeva in *Toshinden*, anche nel gioco targato Square oltre a sfuggire ai colpi dei vostri avversari indietreggiando o avanzando, i vari fighter saranno liberi di muoversi fuori e dentro dallo schermo. Questo rende il gioco molto più complesso degli altri picchiaduro attualmente in circolazione, anche perché il sistema di controllo utilizza i tasti L e R per effettuare sia i salti che le parate invece della croce direzionale. Ovviamente ogni incontro avrà luogo all'interno di un ring che, per conformazione e struttura, ricorda molto quelli di *Virtua Fighter,* il che vi consentirà di vincere i vari incontri non solo mettendo ko il vostro avversario, ma anche sbattendo il povero pischello fuori dal quadrato di gioco.



IL RIPOSO DEL GUERRIERO

Dire che *Tobal* è un gioco innovativo e profondamente diverso dagli titoli apparsi finora su PlayStation non sarebbe sicuramente corretto. *Tobal* infatti è un altro beat 'em up che vanta, tuttavia, una serie di opzioni e una libertà di azione superiori persino a quelle del pluridecorato *Tekken 2*. Infatti, oltre al classico torneo e agli incontro uno contro uno ,*Tobal* include anche un Quest Mode che scaraventerà il giocatore all'interno di un enorme labirinto 3D, con un'inquadratura che si muoverà dalle spalle alla fronte del vostro lottatore. Alla partenza il giocatore avrà a disposizione 5 diverse strade, ognuna delle quali condurrà a un labirinto caratterizzato da un differente livello di difficoltà e da una particolare serie di nemici. Il primo non è che una sorta di palestra nella quale potrete impratichirvi con le varie mosse che il vostro lottatore sarà in grado di eseguire: queste includono sia l'abilità di correre e saltare che quella di raccogliere oggetti come pozioni e cibo per incrementare la vostra riserva di energia. Purtroppo ogni dungeon sarà anche caratterizzato da un discreto numero di pericoli, costituiti da una vasta serie di mostri, da eliminarsi ingaggiando feroci combattimenti a suon di pugni, calci e prese, e da trabocchetti assortiti che vedranno il nostro eroe impegnato in pericolosissimi slalom tra botole, crepacci e muri ricoperti di spuntoni. Nel caso finiate il livello vi troverete a fronteggiare il consueto boss, costituito da uno dei cattivoni finali presenti nell'opzione torneo. Una volta sconfitti questi vi lasceranno un cristallo colorato oltre a una serie di preziosissimi bonus, ma la cosa più interessante è che una volta sconfitti questi personaggi compariranno nella schermata di selezione dei lottatori il che vi consentirà di affrontare sia il torneo che il Quest Mode utilizzando Mufu, Udan e compagnia bella!





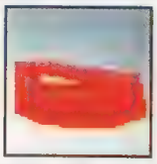
MACININO DEI MIEI SOGNI, TU CONOSCI I MIEI BISOGNI...

Nonostante i cattivi siano in netta maggioranza rispetto ai buoni, la nostra impresa sarà resa meno complicata dai bonus e gadget assortiti grazie ai quali rimpinguare le nostre misere riserve di energia.

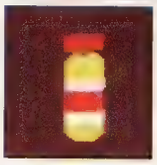
Pozione
L'effetto di ogni pozione varierà a seconda della quantità di liquido in essa contenuta. Alcune vi restituiranno una parte di energia, altre invece ve la leveranno.

Gemma Blu
Possono essere barattate in cambio di provviste. Ogni oggetto vi costerà la bellezza di 5 gemme e da ogni pad potrete ottenere fino a un massimo di 3 bonus diversi.

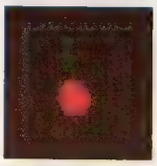
Sfilatino
Un bello sfilatino è l'ideale dopo un combattimento. Inoltre, in caso siate già sazi, potrete sempre decidere di metterlo da parte per consumarlo in un secondo tempo.



Carne
Più nutriente e sfiziosa del pane, la carne ha la piacevole capacità di farvi recuperare circa 30 punti di energia una volta che lo avrete ingurgitato.



Vaso di Vetro
Queste ampolle potrebbero anche apparirvi prive di qualsiasi utilità. Provate però a tirarne una contro un muro e poi andate a rovistare fra i cocci...



Ciliegina
Con una di queste ciliegie i riflessi del vostro fighter aumenteranno di un buon 50% permettendovi così di eseguire una serie di mosse incredibilmente veloci e letali.

C'E' UNA CREPA NEL SOFFITTO...

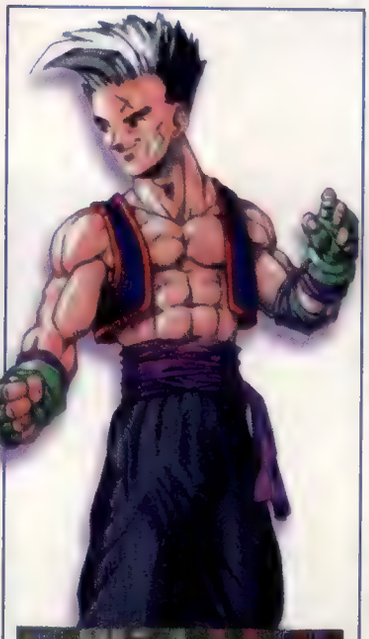
Beccatevi ora una serie di utili consigli per evitare di finire spiaccicati alla prima occasione nei pericolosi dungeon di *Tobal*!

Masso
I massi possono essere evitati sia spostandosi più velocemente di loro che strisciando lungo le pareti.

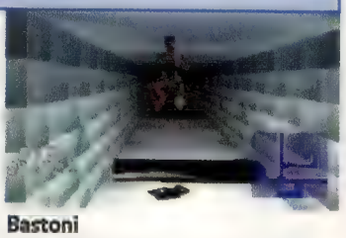
Spuntoni
Cadete qui dentro e potrete dire addio alle vostre speranze di finire il livello tutti di un pezzo!

Botole
Ecco un modo rapido ma anche piuttosto doloroso di raggiungere i livelli inferiori dei vari labirinti...

Dardi Avvelenati
Letali. Vengono attivati da pedane a pressione, quindi occhio...

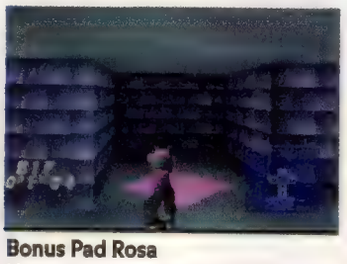


PER ATTIVARE L'INTERRUTTORE CORRETE SEMPLICEMENTE VERSO LA LEVA ED ESEGUITE UN ATTACCO.



Bastoni
Un bel salto in alto e anche questi bastoni sono sistemati (sempre che prendiate il tempo giusto!).

Bonus Pad Blu
Posizionando qui sopra un oggetto verrete ricompensati con una bella serie di gemme multicolori.



Bonus Pad Rosa
Una sorta di ruota della fortuna. Per 5 gemme potete sperare di ricevere l'oggetto dei vostri sogni.

Cancello Laser
Evitate di andargli vicino e cercate il meccansimo che li disattiva.

COMMENTO

SHOGUN Non c'è davvero niente da dire: *Tobal* è un gran bel gioco. Nonostante i personaggi non vantino un livello di dettaglio paragonabile a quello di *Tekken 2*, i lottatori presenti sono dotati di una serie di animazioni davvero realistiche dovute al sapiente utilizzo del Motion Capture. Ogni colpo è animato in maniera superba e gli attacchi non solo risultano incredibilmente realistici, ma riescono a rendere in maniera più che soddisfacente la sensazione di contatto tra i corpi dei vari lottatori. Sulla giocabilità bisogna dire che *Tobal N° 1* presenta molti aspetti che lo differenziano dai titoli simili usciti finora, sia per il sistema di gestione dei colpi, sia per l'ambiente 3D in cui si muovono i personaggi. Inoltre, a differenza di *Toshinden*, l'assenza di fireball e attacchi speciali obbliga i lottatori a mantenersi sempre vicini rendendo così i match molto più tecnici e frenetici. Per finire c'è il Quest Mode, un'opzione che, pur non modificando sostanzialmente lo schema di gioco, riesce comunque a tenere incollato allo schermo per ore anche il videoplayer più smaliziato! E scusate se è poco...

GRAFICA 87 91

SONORO

GIOCABILITA' 93 92

LONGEVITA'

GLOBALE 91

SPORT CITY EXHIBITION

VIRTUAL SPORT CITY

FIERA DI MILANO 27 NOVEMBRE - 1 DICEMBRE 1996

SALONE DELLE ATTREZZATURE, DEGLI ACCESSORI, DELL'ABBIGLIAMENTO PER LO SPORT E IL TEMPO LIBERO

LO SPORT MULTIMEDIALE TRA LE CENTO DISCIPLINE SPORTIVE PRESENTI A SPORT CITY

VIRTUAL SPORT CITY: un'isola multimediale dove sfidare i grandi Campioni, provare nuovi giochi, tentare record prestigiosi.

E ancor più: l'occasione per lasciarsi guidare dalle nuove tecnologie all'apprendimento veloce di sport mai praticati prima, in un vero e proprio allenamento virtuale.

CHE COS'È SPORT CITY EXHIBITION?

È l'appuntamento con lo Sport ed il Tempo Libero che in Fiera Milano coinvolgerà Aziende e grande pubblico in una nuova formula fieristica.

È grande spettacolo sportivo interattivo.

E a SPORT CITY...

• Virtual Sport City • Salone dello Sci e degli Sport Invernali • SAMCO Salone delle Arti Marziali e della Cultura Orientale • Calcio • Nuoto • Atletica • Basket • Salone del Pattinaggio • Salone del Fitness Beauty & Wellness • Nutrition & Sport • Golf City • Salone del Camping, dell'Avventura e del Tempo Libero • Pesca • Salone del Tiro a Segno Sportivo • Speciale Area Ciclismo • Arco City • Subacquea • Tennis...

e molto altro ancora...

Segreteria Organizzativa: SECASO srl u.
Telefono 051/6646624 - Telefax 051/6646424
Internet: http://www.datasport.it/SPORTCITY

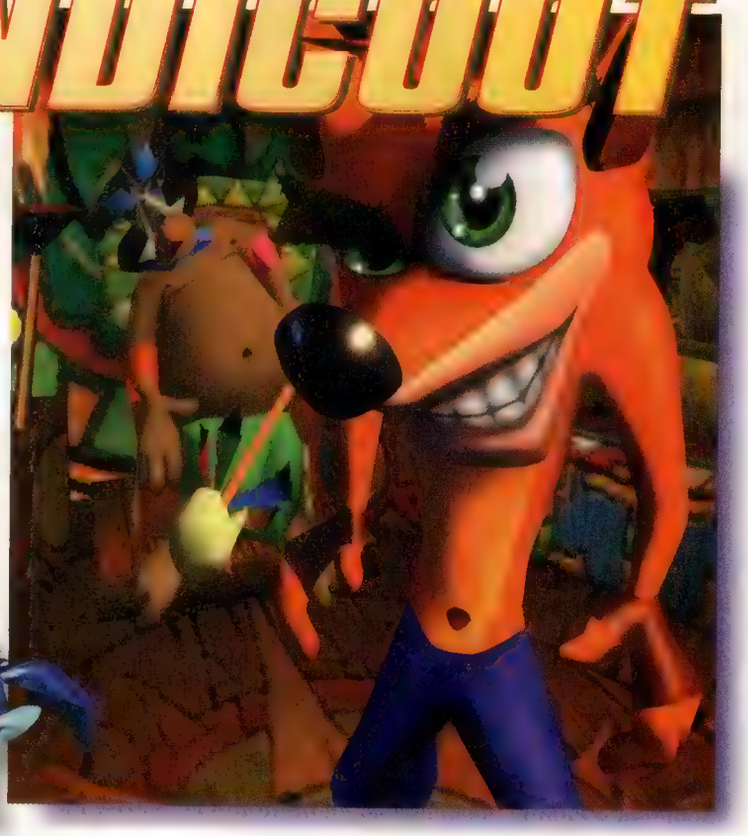
FIERA MILANO

MIAS ASSOSPORT
Mercato Internazionale dell'Articolo Sportivo e del Campeggio

CRASH BANDICOOT

SCHEDA TECNICA

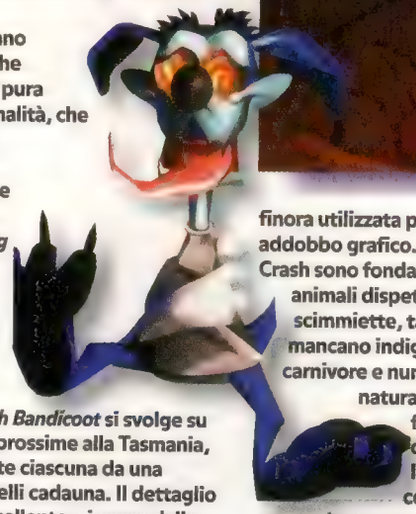
SOFTWARE HOUSE	SONY
GENERE	PLATFORM
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1



I trend più recente nell'ambito del mercato videoludico riguarda l'introduzione massiva di platform 3D - o presunti tali - che risponde all'evidente tentativo di svecchiare un genere vecchio quanto il divertimento elettronico. Dal 1981, quando cioé fu introdotto il primo platform game "moderno" (si trattava di *Donkey Kong*, e il suo autore era un certo Miyamoto Shigeru) a oggi, la categoria dei giochi a piattaforme ha vissuto alti e bassi. Determinanti per il successo delle console a otto e sedici bit, i platform hanno assunto un ruolo di gregario in seguito al passaggio ai trentadue, confinati in un angolo da schiere di picchiaduro e simulazioni di corsa. Ma il ritorno prepotente sulle scene di Super Mario in un'inedita e accattivante veste poligonal-tridimensionale, ha convinto Sega e Sony dell'attualità di un genere che, al pari degli altri, ha subito una radicale evoluzione grafica. Ed ecco allora spiegata l'invasione di platform spigolosi degli ultimi tempi e di cui *Crash Bandicoot* è - lo diciamo con motivata sicumera - uno dei migliori. Presentatosul numero scorso, *Crash Bandicoot* è uno di quei rari videogiochi che mantengono gran parte delle promesse: è giocabile, divertente e offre ore di interazione. In altri termini, ha tutte le carte in regole per diventare un classico. Ma non sarebbe corretto tacere che il prodotto cita parecchio dai suoi predecessori, anzi, per certi versi ne è una rielaborazione ottimizzata. Il personaggio Crash, ad esempio, si ispira palesemente a Sonic: ha lo stesso look pungente e sbarazzino del porcospino Sega, uccide gli avversari grazie a una giravolta su se stesso ed è minacciato da uno scienziato pazzo, Neo Cortex, alter ego del pantofolaio Dr. Robotnik. D'altra parte, le somiglianze con il platform del Sonic Team finiscono qui: se in *Sonic* la tempistica di gioco è frenetica fino all'eccesso, quasi schizofrenica, in *Crash Bandicoot* l'approccio alla maggior parte dei livelli è più ragionato, senza risultare dispersivo come invece capita a *Super Mario 64*. L'assenza di un tempo limite per completare la maggior parte delle sezioni consente di esplorare l'ambiente alla ricerca di bonus segreti.

Sebbene sia necessario seguire un itinerario prefissato e non libero (come nel titolo Nintendo o in *Nights*), l'uso della grafica 3D non è accessoria, ma funzionale alla giocabilità: il mammifero è inquadrato da dietro o di fronte a seconda dei livelli e la profondità viene simulata in modo piuttosto efficace.

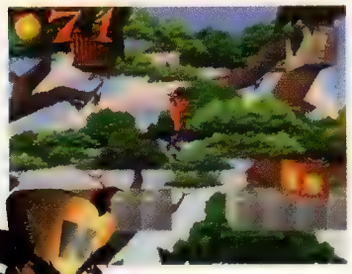
I coders hanno inserito anche momenti di pura bidimensionalità, che richiamano esperienze videoludiche passate (da *Donkey Kong Country* a *Clockwork Knight*).



L'area di gioco è davvero estesa: *Crash Bandicoot* si svolge su tre isolette prossime alla Tasmania, caratterizzate ciascuna da una decina di livelli cadauna. Il dettaglio grafico è eccellente: si passa dalla giungla a templi abbandonati, da caverne misteriose a cascate realisticamente riprodotte. Al termine di ogni sezione, dovremo scontrarci con un boss di fine livello, come impone la tradizione videoludica. *Crash Bandicoot* è un riuscitissimo mix tra i cartoni animati della Warner Bros e *Indiana Jones*. In termini di giocabilità, *Crash* non presenta innovazioni di rilievo: è un platform - nonostante il 3D - e quindi il compito del giocatore si riduce ad evitare qualche voragine, saltare su piattaforme e stanare i classici avversari. Ma non mancano sorprese di grande effetto, come la sezione in cui il nostro eroe deve evitare un enorme macigno rotolante (uno dei topos di *Indiana Jones*): Crash viene ripreso frontalmente e l'immagine è di fortissimo impatto. I Naughty Dog, insomma, hanno fatto un uso accorto della terza dimensione, finora utilizzata per lo più come addobbo grafico. Gli avversari di Crash sono fondamentalmente animali dispettosi (puzzole, scimmiette, tartarughe) ma non mancano indigeni, piante carnivore e numerosi ostacoli naturali (baratri, lame, fiumi e trappole d'ogni tipo).

Il metodo di controllo è soprendentemente immediato: *Crash* non abbisogna di gingilli come i pad-stick analogici und digitali che Nintendo e Sega hanno imposto come nuova mania. Il risultato è che siamo a nostro agio sia nelle sezioni tridimensionali, sia in quelle "classiche": i programmatori hanno avuto il buon senso di non sovraccaricare i pulsanti del pad Sony di inutili funzioni, limitandosi all'essenziale (salto e rotazione). *Crash* guadagna punti. Non meno entusiasmante dell'aspetto grafico è l'accompagnamento sonoro: oltre ai jingle cartooneschi, il gioco è caratterizzato da effetti sonori davvero efficaci. Barriti in sottofondo e tam tam selvaggi trasformano la vostra cameretta in una filiale amazzonica: non è musica jungle, ma va bene lo stesso.

L'elevato numero di livelli e la difficoltà delle sezioni avanzate assicurano a *Crash* una longevità che pochi altri titoli sul mercato possono vantare. Il limite del gioco consiste in una certa carenza di power up. Se si eccettuano le maschere da stregone che regalano l'invulnerabilità per qualche secondo, il gioco non offre altro. Non consideriamo "power-up", infatti, le numerose mele disseminate nei vari livelli e che raccolte in un certo numero (il classico centinaio) regalano una vita bonus, idea questa "rubata" a classici come *Sonic The Hedgehog* (lì erano anelli) e *Donkey Kong Country* (là erano banane). Ma il plagio non si ferma qui: come nel platform dei



CONSIGLI DALLA REGIA: *SPALMATE UN PO' DI CHRASH-ENZA SUI WASA AL SESAMO E IMPUGNATE IL JOY!*

Rare, anche qui è potremo usufruire della collaborazione di altri animali per portare a termine alcune sezioni; in una in particolare dovremo cavalcare un cinghiale inferocito. Che dire poi della possibilità di accedere a bonus stages previa raccolta di tre mappe nascoste all'interno delle casse? E del metodo di salvataggio sfacciatamente simile a quello dei vari *Donkey Kong Country*? Prima di gridare allo scandalo, si potrebbe osservare che tutto questo, prima dell'uscita di Crash, era accessibile solo agli utenti di altri console. Plagio parziale? Sempre plagio resta, ma non è il caso di fare i fiscali: dopotutto, con *Crash Bandicoot*, i platform PSX escono dall'interminabile fase di pubertà.

È finita l'era dei foruncolosi *Cheesy The Mouse* (Ocean), dei facili Rayman e di altri anonimi cloni bidimensionali: comincia ora l'epopea di Crash e, almeno per ora, in esclusiva su PlayStation.

COMMENTO

J.A. Credo che siano molte le persone che nella loro vita hanno sognato di poter giocare ad un videogioco il cui protagonista è un incrocio tra un topo e un canguro e che passa il tempo a mangiare mele (*Yoshi* insegna). Orbene, il sogno è finalmente diventato realtà: è arrivato *Crash Bandicoot*. Sarà proprio Lui che vi farà dimenticare le gesta di Mario e Sonic e che conquisterà un posto nel vostro cuore. Lui, con i suoi pantaloncini corti e l'espressione da babbeo, vi impressionerà per il suo coraggio e per la sua abilità. Il mondo dei platform, dominato da anni dai portabandiera di Sega e Nintendo, è alla vigilia di una rivoluzione epocale: le vecchie ciabatte saranno spodestate dal loro trono da un marsupiale? Sarà forse lui a dettare la moda giovanile negli anni a venire? Ma soprattutto, le caramelle frizzanti avranno stampato sopra l'immagine di un Crash sorridente? Aspettiamo il sequel prima di sbilanciarci, ma posso già dire che la direzione intrapresa da Sony è quella giusta.

COMMENTO

MBF Tutt'altro che ballardiano, tantomeno cronembergheriano, *Crash* è il videogioco giusto al momento giusto. Satolli di esperienze videoludiche a base di calci e pugni nonché sterzate e accelerazioni, accogliamo a braccia conserte un prodotto che offre ore di sano divertimento digitale a basso prezzo. È vero, magari si poteva fare di più nelle sezioni bidimensionali, e perché no?, forse si poteva tentare qualcosa di più radicale a livello di gameplay anziché riprendere direttamente i cliché del genere, ma condannare l'ultima fatica dei Naughty Dog sarebbe inutilmente spocchioso, edgiano all'eccesso. Crash Bandicoot è meno visionario di Nights, meno vario di *Super Mario 64*, ma sicuramente più immediato, frenetico e compulsivo dei diretti concorrenti e questo non è un difetto. Se non fosse ancora chiaro, *Crash* rulla.

GRAFICA **90** **93**

SONORO

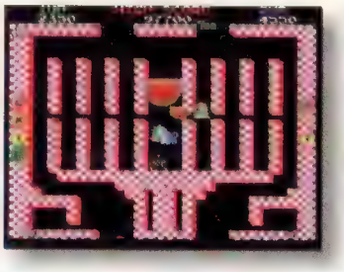
GIOCABILITA' **91** **89**

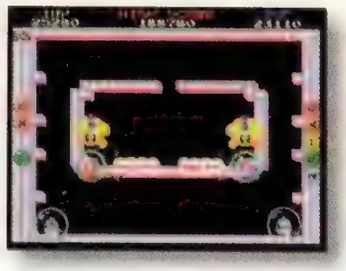
LONGEVITA'

GLOBALE **92**

SCHEDA TECNICA

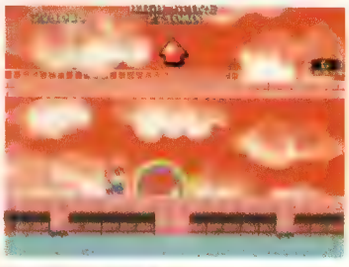
SOFTWARE HOUSE	ACCLAIM
GENERE	PLATFORM
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1-2
CREDITI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

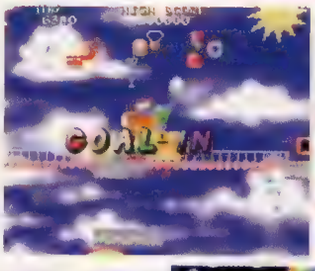




BUBBLE BOBBLE PACK

Tutto ebbe inizio circa un anno fa, in una grigia giornata di settembre, quando un nostro inviato riuscì a scoprire che i ragazzi della Acclaim avevano in cantiere un progetto che coinvolgeva l'intera trilogia di *Bubble Bobble*. Tuttavia, dopo una fase di programmazione svolta internamente, il gioco venne affidato ai signori della Probe che, su precisi ordini della Acclaim, si misero al lavoro per convertire tutti e tre i titoli che sarebbero poi stati stipati all'interno di un unico CD. Le prime schermate che avemmo modo di visionare ci fecero subito intravedere la bontà del lavoro, ma un bel dì l'Acclaim decise di bloccare l'intero progetto. Ci vollero circa due mesi perché il tutto tornasse alla normalità, ma quando i programmatori ripresero lo sviluppo dei giochi, ci venne comunicato che dal package sarebbe stato eliminato l'ultimo episodio della serie, ovvero il buon *Parasol Stars*. Così, questa collection di vecchie glorie, originariamente intitolata *Bubble Bobble Trilogy*, venne ribattezzata di *Double Bubble Bobble* e tutti vissero felici e contenti, o almeno così sarebbe dovuto essere. Infatti, alla Probe, probabilmente sotto la pressioni di forti turbe gastroenteriche, decisero di subaffittare la conversione di *Rainbow Islands* alla Graftgold che, per tutta risposta, non solo realizzò una perfetta conversione dell'arcade originale ma decise anche di sviluppare una versione che sfruttasse, almeno in parte, i potenti effetti grafici messi a disposizione dalla console di casa Sony. A questo punto, la collection era finalmente pronta: alla Acclaim si affrettarono a fissare una prima data di lancio che, naturalmente, non venne rispettata. Le cose andarono meglio con la seconda e così ora anche i possessori di PlayStation possono finalmente mettere le mani su due dei migliori platform game mai apparsi sulla scena videoludica mondiale! Anche qui, come nella maggior parte dei game Taito (la casa a cui si devono le versioni originali dei due titoli) i due episodi della serie risultano legati fra di loro da una trama che collega i entrambi i titoli e... Ah, sapete già tutto? Allora lascio la parola ai box e ai commenti...

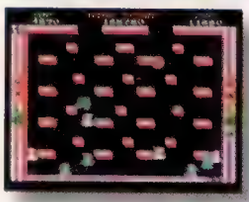


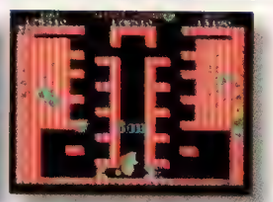


ALL'INIZIO DEL GIOCO POTRETE PRODURRE UN ARCOBALENO ALLA VOLTA, MA CON IL PROGREDIRE DELL'AVVENTURA ARRIVERETE A UN MASSIMO DI TRE ARCOBALENI!

LA FORTUNA E' CIECA...

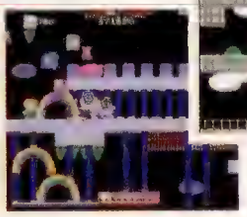
La prima avventura di Bub e Bob ha luogo lungo una serie di livelli a schermo singolo, ognuno dei quali è caratterizzato da una gran varietà di piattaforme e blocchi affini. Ovviamente in ogni schermo sarà anche presente un elevato numero di avversari, avversari che dovranno essere tutti eliminati entro un certo tempo limite, scaduto il quale il barone in persona farà la propria comparsa sullo schermo. Come avviene sempre in questi casi, anche qui gli scagnozzi di Blubba saranno costituiti da una vasta serie di esseri tra i quali vi segnaliamo la presenza di robot, fantasmi, spiritelli e piccoli druidi il cui contatto ci farà perdere una delle nostre tre preziosissime vite. Detto ciò appare evidente come la chiave per riuscire a uscire vittoriosi dai vari schermi sia costituita dalla nostra abilità di grandi sparatori di bolle (occhio, non ho detto "balle", ma "bolle"!) grazie alla quale potremo incapsulare i vari mostri che potranno poi essere eliminati con un semplice tocco! Ogni volta che riuscite a ripulire uno schermo verrete ricompensati con una bella serie di bonus, raccolti i quali avrete finalmente accesso alla schermata successiva: il tutto fino a quando non giungerete al cospetto del caro barone!

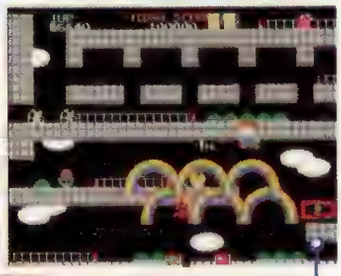




...MA LA SFIGA CI VEDE BENISSIMO!

Una volta tornati alla loro forma umana l'avventura di Bub e Bob continua lungo gli scenari della loro nuova casa, le famigerate Rainbow Islands che, dopo un periodo di pace e prosperità, sono state invase da una serie di mostruose creature. In questo secondo episodio la vecchia struttura di gioco a schermi singoli è stata sostituita da una serie di livelli a scrolling verticale, ognuno dei quali è ovviamente caratterizzato da un particolare tipo di flora e di fauna. Qui i nostri due eroi inizieranno il gioco nella parte bassa di ogni schema e il loro obiettivo sarà quello di riuscire a raggiungere la vetta dello stage evitando di entrare in contatto con tutte le creature ostili che si trovano sparse lungo i vari schemi. All'inizio di ogni livello il giocatore avrà la possibilità di consultare una piccola mappa dalla quale gli verrà dato modo di apprezzare le varie sezioni presenti all'interno di ogni livello, nell'ultima delle quali ci attenderà il consueto scontro con il boss. Per questa seconda avventura l'abilità di spara-bolle dei nostri due baldi eroi è stata rimpiazzata dalla capacità di produrre arcobaleni (il cui numero varierà a seconda dei power up raccolti) da utilizzarsi sia come piattaforme che come arma contro le varie creature nemiche.





CERTO CHE IL VECCHIO RAINBOW ISLANDS DIMOSTRA TUTTI I SUOI ANNI.

COMMENTO

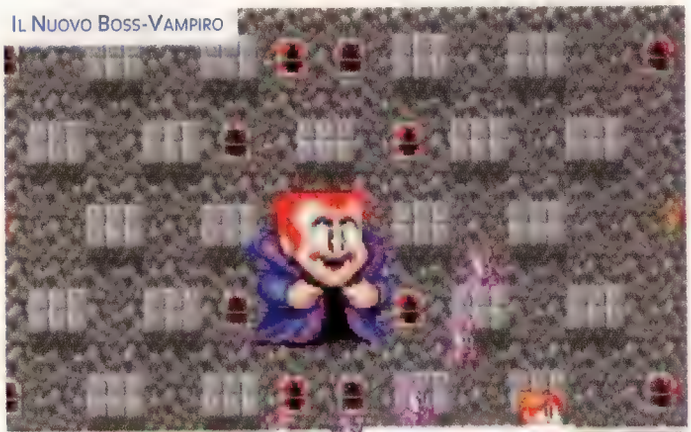
END

Ho sempre ritenuto le conversioni di vecchi giochi su nuove console delle semplici trovate commerciali, tuttavia devo ammettere che questo nuovo pack targato Acclaim mi ha piacevolmente colpito. Infatti, a dispetto della veste grafica ormai antiquata e fuori moda, sia *Bubble Bobble* che *Rainbow Islands* sono ancora due titoli caratterizzati non solo da una ottima giocabilità, ma anche da un buon livello di difficoltà e da un sistema di controllo estremamente semplice e funzionale. Mi sono divertito parecchio a imbollare nemici e a raccogliere diamanti come ai vecchi tempi ma, nonostante ciò, sono rimasto un po' deluso dal fatto che la Acclaim abbia deciso di includere, al posto dell'ultimo episodio della serie, una versione "potenziata" di *Rainbow Islands* e questo perché il tutto si riduce ad una mera copia dell'originale al quale è stata fatta semplicemente la plastica! In ogni caso mi sento comunque di fare i complimenti alla Acclaim che, in un mondo ormai monopolizzato da schermate in migliaia di colori e poligoni texture mappati, ha avuto il coraggio di riproporre al grande pubblico due titoli tecnicamente mediocri, ma dotati di una giocabilità e di uno spessore veramente notevoli! Peccato solamente per *Parasol Stars*...

C'ERA UNA VOLTA...

Già nel lontano 1984, ovvero quando il buon *Rainbow Islands* fece la propria comparsa in versione arcade, i boss di fine livello erano ampiamente conosciuti e "apprezzati" dai videogamer di mezzo mondo. Tuttavia a differenza del suo predecessore e di molti altri titoli analoghi, nei quale era presente un unico boss, *Rainbow Islands* fu uno dei primi titoli a inserire un boss alla fine di ognuno dei suoi sette mondi. Così se nel primo livello ci troveremo a dover affrontare un malefico ragnetto, il secondo livello sarà invece caratterizzato dalla massiccia presenza di veicoli militari superati i quali ci troveremo a dover battagliare con un gigantesco elicottero d'assalto. I livelli successivi ci costringeranno a fronteggiare orde di giocattoli assassini, spiriti demoniaci e anche qualche vecchia conoscenza di casa Taito, tanto è vero che l'ultimo livello del gioco si basa sul caro *Arkanoid*. Lo stage si snoderà infatti lungo una serie di piattaforme e blocchi colorati dall'aria alquanto familiare; il tutto fino a giungere al cospetto dell'ultimo e immancabile boss che, in questo caso, sarà costituito da Doh, una malefica statua che si comporterà esattamente come il cattivone di *Arkanoid*!

IL NUOVO BOSS-VAMPIRO



IL VECCHIO BOSS-RAGNO

IL NUOVO BOSS-RAGNO

COMMENTO

SHOGUN

La marcia dei vecchi titoli sulle nuove console continua imperterrita... A livello tecnico il gioco che ha risentito maggiormente del "balzo generazionale" è senza dubbio *Bubble Bobble* che però, a dispetto di una veste grafica piuttosto scarna, riesce a catturare ancora l'interesse del giocatore grazie alla sua azione frenetica, all'ottima giocabilità e al gran numero di schemi e bonus a disposizione. *Rainbow Islands* è ancora piuttosto gradevole (anche se non a livello del suo predecessore) grazie all'ottimo mix di elementi action e al sistema di controllo semplice e immediato. Purtroppo bisogna dire che, a parte qualche differenza a livello estetico, le due versioni di *Rainbow* presenti sono praticamente identiche e questo rende il *Remix* una mera fotocopia dell'originale della quale si sarebbe anche potuto fare a meno. E' un vero peccato che la Acclaim non abbia portato a termine il progetto originale omettendo *Parasol Stars* che, pur esssendo il peggiore dei tre episodi, avrebbe completato una delle più belle saghe di platform mai apparse finora!

GRAFICA 69 70

SONORO

GIOCABILITA' 82 83

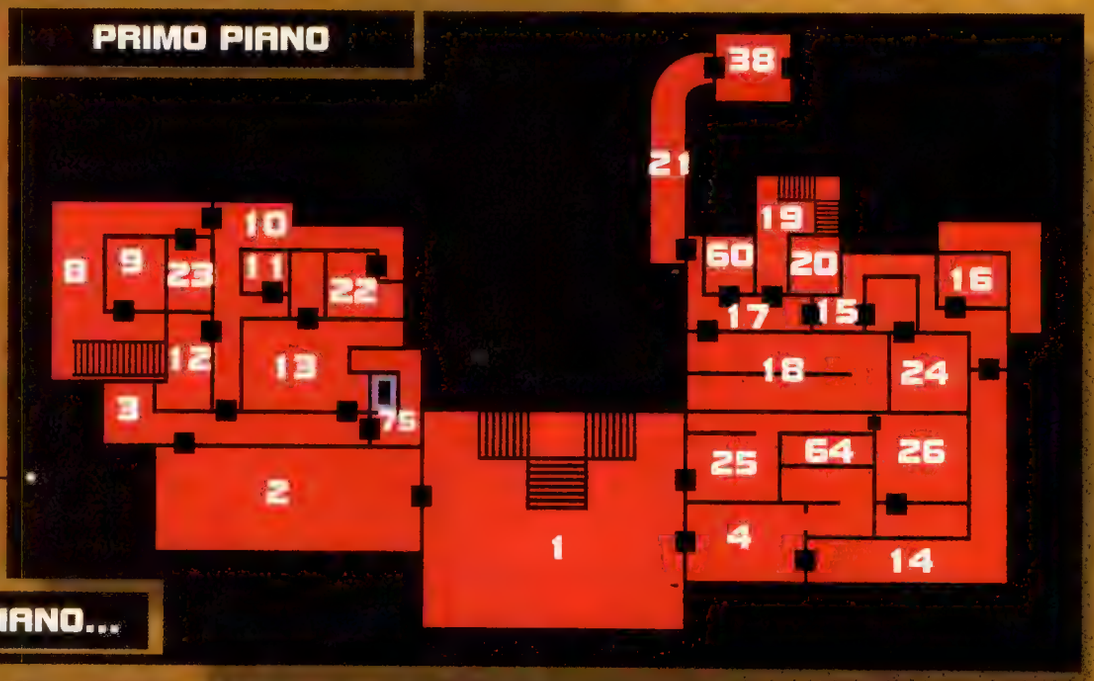
LONGEVITA'

GLOBALE 80

RESIDENT EVIL

***Resident Evil* è sicuramente uno dei titoli più attesi e giocati di quest'anno. Abbiamo così deciso di pubblicare questa guida grazie alla quale potrete scorrazzare per l'allegra pensione con Chris senza correre troppo rischi. Troverete anche una serie di utili consigli e tattiche varie per prendervi cura dei vostri coinquilini in modo semplice ed indolore. Per completare degnamente il tutto ecco una bella serie di mappe numerate con cui recuperare qualsiasi oggetto presente nel gioco in un batter d'occhio! Vi lascio ora alla prima parte di questa guida e... in bocca al lupo!!!**

AVANTI RAGAZZI, COSA CAVOLO CI FATE ANCORA LÌ IMPALATI? IL PIANO TERRA DELLA PENSIONE È QUI CHE VI ATTENDE!



SEGUITEMI PIAN PIANO...

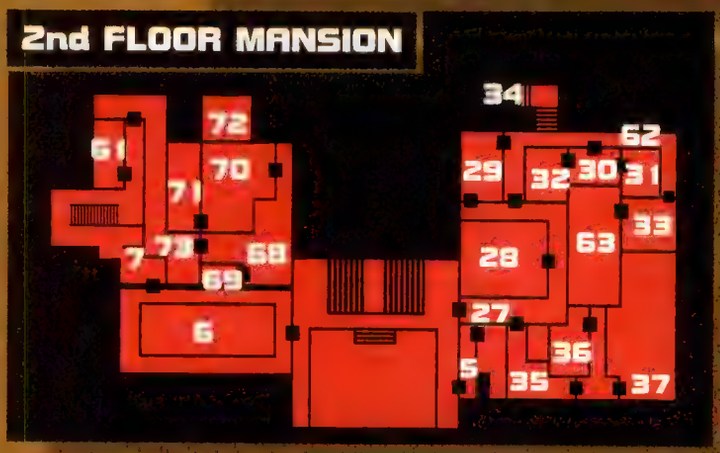
Se siete troppo impegnati a nascondervi dietro al sofà per poter giocare a questo game, ecco una guida che vi indicherà, passo passo, i vari spostamenti ed ammazzamenti da eseguire.

INCONTRI RAVVICINATI DEL PRIMO TIPO

Entrate nella Stanza 3, qui giratevi a sinistra e percorrete il corridoio fino a quando non vedrete lo zombie. Fatto ciò tornate di corsa nella locazione di partenza e prendete la **pistola di Jill**. Ritornate nella Stanza 3 e uccidete lo zombie.
Prendete i **nastri di proiettili** dal cadavere con il quale lo zombie stava pasteggiando e poi ritornate ancora alla Stanza 1.
Dirigetevi quindi nella Stanza 4 e muovete la scala verso la statua in modo da potervi impossessare della Mappa del Primo Piano.

IL TERRAZZO

Ritornate nella Stanza 1. Salite le scale e girate a destra. Ora entrate nella Stanza 5 e prendete la **Small Key**. Fatto ciò proseguito in modo da trovare la foresta che si trova sul terrazzo e qui prendete il caricatore. Quindi allontanatevi rapidamente per evitare di essere attaccati dai corvi. Dirigetevi quindi verso



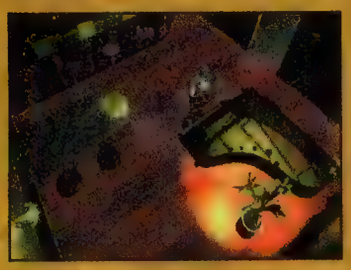
la Stanza 6, uccidete i due zombie e poi spingete la statua giù dalla mensola quindi prendete la **Gemma Blu** nella Stanza 2. Fatto ciò ritornate al secondo piane ed entrate nella Stanza 7.
Eliminate i 3 zombie e poi scendete le scale per raggiungere la Stanza 8. Gli zombie possono essere evitati facilmente passandogli rapidamente di fianco così da risparmiare preziose munizioni, quindi entrate nella Stanza 9 (si trova dietro le scale) ed incontrate Rebecca. Prendete la **Mansion Key** dal letto, mettete da parte la **Small Key** e poi prendete i **caricatori** dalla scatola.

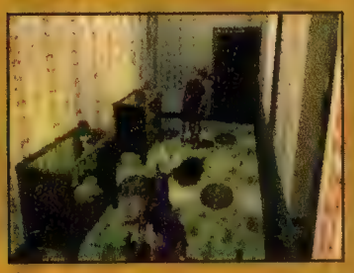
DECISIONE LETALE

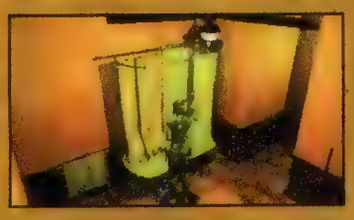
A questo punto avrete due possibilità per proseguire il gioco. Permettete a Rebecca di seguirvi ed a un certo punto dell'avventura potrete selezionarla. Ditele di no e la lascerete all'interno della stanza per salvarla, comunque, in seguito. Qui la decisione spetta solo a voi!
Una volta fatta la vostra scelta uscite dalla stanza, seguite il corridoio, ed entrate nella Stanza 10. Una volta dentro giratevi immediatamente a destra e poi correte in fondo alla hall.
Assicuratevi di avere ancora a disposizione almeno una trentina di colpi e quindi cominciate a distribuire piombo a qualunque cosa vi capiti a tiro. Quindi fate rotta verso la Stanza 11 e mettete la **Gemma Blu nell'occhio della tigre** in modo da entrare in possesso della **Wind Crest**. Fatto ciò

entrate nella Stanza 12, prendete il **caricatore**, esaminate la scrivania e quindi eliminate l'immancabile zombie. Infine prendete il **Diario di Keeper** e i **proiettili**.

COME CHRIS, SARETE COSTRETTI A RISPARMIARE MUNIZIONI ELIMINANDO I MOSTRI A COLTELLATE.







COMINCI PURE CON LA MUSICA, MAESTRO...

A questo punto salvate il gioco con il **nastro di inchiostro** nella Stanza 1 e quindi portatelo nella Stanza 9 per metterlo da parte. Entrate quindi nella porta che si trova alla fine del corridoio e procedete verso la Stanza 13 (quella con il piano). Fate un bel giro intorno al piano e spingete via la scatola della libreria. Prendete lo **Spartito Musicale** ed usatelo sul piano. Farà così la propria comparsa Rebecca che comincerà a far pratica. A questo punto tornate nella Stanza 2. Prendete lo **Stemma** da sopra il caminetto che si trova nella stanza da pranzo e quindi ritornate nella Stanza 13 dove si dovrebbe essere aperta una porta segreta. A questo punto dovreste tenere almeno uno posto libero nell'inventario. Entrate nella Stanza Segreta e prendete lo **Stemma d'Oro** rimpiazzandolo con quello preso nella stanza da pranzo. Fatto ciò tornate nuovamente nella Stanza 2 e mette il nuovo **Stemma** sul caminetto. Per finire questo passaggio dirigetevi verso l'orologio e prendete la **Shield Key**.

MA SEI UN CANE!

Tornate nella Stanza N.1 e quindi entrate nella 4. Fatto ciò dirigetevi nella 14 e qui aprite la porta. Potrete così mollare anche la **Mansion Key**. Camminate lungo il corridoio fino a quando il primo cane non zomperà attraverso la finestra. Quando ciò accade sparategli una prima volta e poi avvicinatevi lentamente continuando a bersagliarlo finché non sarà morto. Fatto ciò riprendete la vostra passeggiate e fate la stessa cosa anche con il secondo cane. Una volta che li avrete eliminati spostate il forziere nel corridoi e prendete l'ennesimo **caricatore**. La Stanza 15, dopo i cani è una locazione piuttosto tortuosa che ha delle **erbe verdi** nell'angolo. Prendetele e quindi proseguite lungo il corridoio ed ivi entrate nella Stanza 16.

LIBERO?

Prosciugate il tubo di scarico del bagno e sarete in grado di prendere la **Small Key** e di andarvene senza correre alcun pericolo. Fatto ciò tornate nella Stanza 15, perseguite fino in fondo e quindi entrate nella 17 e state pronti per eliminare altri 2 begli zombetti. Ora entrate nella stanza 18 che non è altro che la galleria dei corvi! Date un occhio ai vari quadri e poi premete i pulsanti che si trovano dietro di loro in ordine crescente di età: il neonato, l'infante, il ragazzino, il giovanotto, lo stanco uomo di mezza età, il vecchio e infine l'ultimo quadro. Fatto ciò prendete la **Star Crest** ed uscite. Entrate nella Stanza 19 e preparatevi ad affrontare un altro zombie. Quindi prendete le **erbe verdi** ed entrate nella Stanza 20. Qui prendete gli altri **Crest** e poi salvate. Tornate ora nella stanza 17. La stanza n. 21 conduce ad un passaggio esterno nel quale dovrete affrontare un cane. Una volta sbrigata anche questa formalità inserite sia la Wind che la **Star Crest** alla fine del passaggio.

PROPRIO UN POLLICE VERDE!

Ora sarà finalmente giunto il momento di prendere i **prodotti chimici** dalla Stanza 20 per poi tornare indietro alla 10. Proprio nella parte finale del corridoi fatto a forma di "L" si trova la serra (Stanza 22). Qui usate i **prodotti chimici** nella pompa per far fuori la pianta. Fatto ciò andate nella zona dietro e usate la pianta per prendere la **Armour Key**. Usate un'**erba**, se ne avrete bisogno, e ricordatevi sempre di questa stanza nel caso la vostra energia cominci a scarseggiare. Lasciate quindi la serra ed entrate nella Stanza 23. Qui prendete il **fucile rotto**, i caricatori ed usate la **Small Key** per aprire la scrivania dove potrete trovare altre **cartucce**. A questo punto andate nella Stanza 20 per rimettere un po' a posto il vostro inventario. A questo punto entrate nella Stanza 24 dove potrete sostituire il fucile rotto con quello funzionate: avrete così a disposizione un nuovo giocattolo con il quale potervi divertire! Fatto ciò tornate indietro fino alla prima locazione (Stanza 1) e poi entrate nella Stanza 25. Qui troverete un **caricatore** sopra il tavolo ed uno zombie subito dietro l'angolo. Prendete le **cartucce** usando la **Small Key** e poi procedete verso la Stanza 26. Lo zombie che si trova al suo interno è molto lento per cui cercate di evitarlo e, nel

MOSTRO O SON DESTO?

Riuscire ad eliminare le varie creature che si trovano sparse per l'allegra pensioncina richiede molto di più di un dito che saltella sul grilletto spando colpi a raffica! A causa dell'esiguo numero di colpi a vostra disposizione infatti, farete bene a fare un sacco di sano esercizio magari cominciando a gambizzare qualche bello zombie per passare poi a qualcosa di più sostanzioso.

ZOMBIE BIANCHI

Questi nemici si trovano sparsi un po' ovunque all'interno della pensione. Solitamente hanno bisogno di sei colpi per essere eliminati tuttavia, alcuni di loro, potrebbero anche costringervi a sprecare un ulteriore proiettile per il fatidico colpo di grazia. Ovviamente con il fucile impiegherete molto meno tempo tuttavia il vero segreto è quello di cominciare a spararglì nella schiena quando i poverini sono ancora per terra!

ZOMBIE SCURI

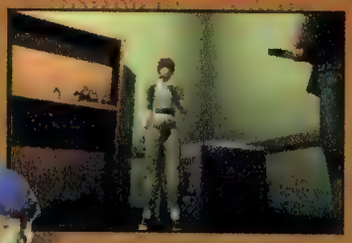
Anche questi zombie possono essere eliminati nello stesso modo dei precedenti usando sia la pistola che il fucile. La tecnica migliore è indubbiamente quella di farli avvicinare, puntargli il fucile in testa e poi decapitarli con un solo, precisissimo colpo!

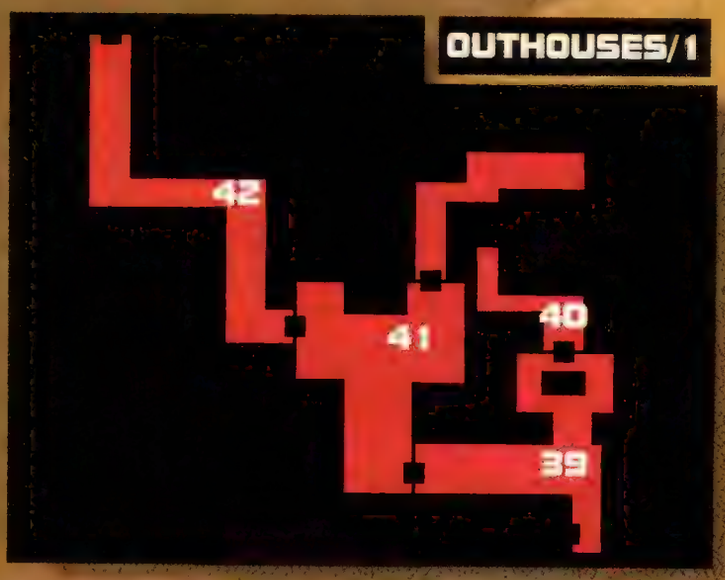
MEZZI ZOMBI

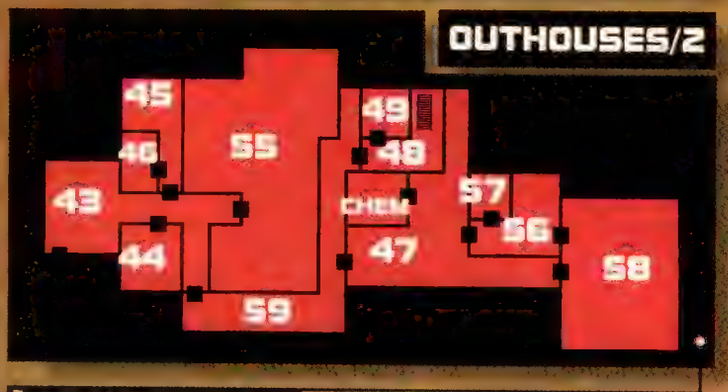
Questi poveri zombie si trascinano stancamente per i corridoi della pensione cercando una persona alla quale dimostrare tutto il affetto masticandogli le unghie delle dita dei piedi. La tecnica migliori per eliminarli è quella di farli avvicinare ai vostri arti inferiori, puntargli la pistola sul coppino e poi fargli un bel piercing che parte dalla nuca ed arriva fino al loro naso (ovviamente, passando per il cervello!).

CERBERI

Il modo migliore per liberarsi di questi dolci cagnolini ä quello di cominciare a sparare non appena i cucciolotti fanno la loro comparsa davanti a voi. Infatti, se li lascerete







FATE MOLTA ATTENZIONE AI RAGNI CHE SI TROVANO NELLA STANZA 55!

caso ne abbiate bisogno, raccogliete il nastro di inchiostro e le erbe.

FINCHE' C'E' VITA C'E' SPERANZA

Salite le scale ed entrate nella Stanza 27. Qui preparatevi ad affrontare 2 zombie che si trovano nascosti nel corridoio a forma di "U". Entrate nella Stanza 28 e spostate con attenzione le statue sopra le grate circolari che si trovano sul pavimento. Premete il pulsante per aprire la bacheca dalla quale potrete prendere la **Sun Crest**. Raggiungete la fine della Stanza 27 ed entrate nella 29 in modo da prendere il **libro botanico**. Fatto ciò dirigetevi nella Stanza 30 ed eliminate i 3 zombie (fate attenzione perché uno vi assalirà non appena entrerete!). Andate nella Stanza 31 ed esaminate il display degli insetti prima di colpire l'acquario in modo da far fuoriuscire tutta l'acqua. Fatto ciò spingete l'acquario verso destra e poi spostateci dentro lo scrigno. Prendete i **proiettili** e poi raccogliete le **Ultime Volontà del Ricercatore** che si trovano sul tavolo. Entrate nella Stanza 32 e prendete l'**accendino**, i **proiettili** e le **erbe rosse**. Uscite. Seguito il corridoio fino in fondo ed entrate nella Stanza 33. Usate l'**accendino** nel caminetto in modo da trovare la **Mappa del Secondo Piano**. Uscite e poi andate giù per le scale nella Stanza 34 e poi nella 20.

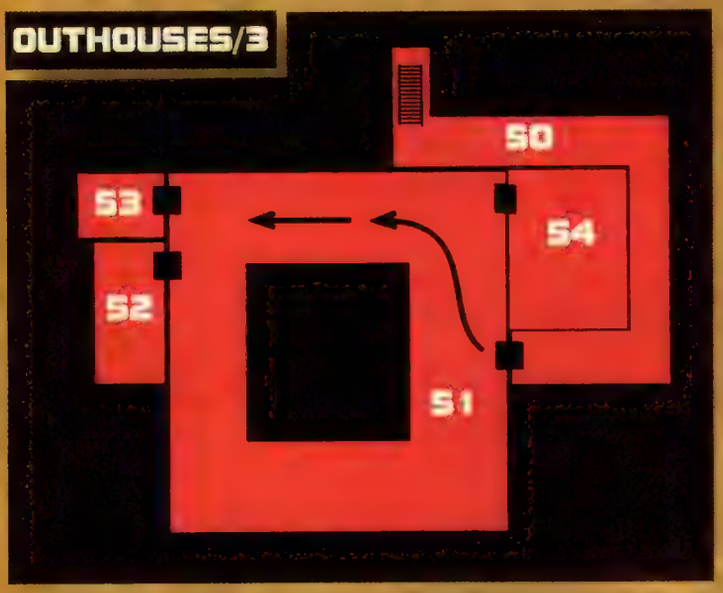
UNA BOTTA DI VITA!

Fate il pieno di proiettili ed assicuratevi che la vostra energia sia al massimo. Risalite quindi le scale ed entrate nella Stanza 27 e poi nella 35 (assicuratevi di avere l'accendino). Muovetevi lungo il corridoio, esaminate Richard e prendete il caricatore. Ora andate attraverso la porta successiva e preparatevi ad affrontare un altro zombie. Aprite la porta N. 37 e, una volta fatto ciò, potrete pure abbandonare anche la **Shield Key**. Mi raccomando però: *non entrate assolutamente in questa stanza!* Invece riscendete le scale e poi entrate nella Stanza 36. Qui usate l'**accendino** sulle **candele** in modo da far apparire una stanza segreta dietro il baule. Fatto ciò muovete il baule e prendete **proiettili** dallo stanzino. Uscite, non prima di aver raccolto l'ennesimo **caricatore** che si trova nella stanza principale. Ora tornate indietro nella Stanza 37 ed entrate.
Mentre starete esplorando vi troverete di fronte un bel serpentone. Eliminatelo come al solito e poi esaminate il buco dal quale è uscito: entrerete così in possesso dell'ultima **Moon Crest**. Inoltre nella soffitta potrete anche trovare un altro po' di **proiettili**.

IT'S REBECCA TIME!

Ora è tempo di venire avvelenati! A questo punto se avrete detto di sì a Rebecca, voi prenderete il controllo della giovane pulzella che si vedrà costretta a tornare nel magazzino per prendere il siero per curare Chris. Invece, se le avevate risposto di no, la ragazzina non si farà proprio vedere e voi vi sveglierete nella Stanza N. 9. Una volta qui riprendete le **Crest** e poi muovetevi nella stanza 21 dove potrete piazzarle nei buchi rimanenti. Da questo punto in poi dovrete immagazzinare tutto quindi fate attenzione a non essere troppo carichi di materiale inutile. Entrate nella porta della Stanza 38 e premete le scale fino al ripiano. Prendete una **manovella quadrata** e ispezionate i vari barili perché uno di essi contiene una **Small Key**. Entrate quindi nella Stanza 39 e preparatevi ad affrontare 3 cani. Una volta che li avrete eliminati prendete la **mappa del giardino** che di trova sul muro dopo l'ascensore che, per la cronaca, non serve a una fava. Fatto ciò andate nella Stanza N. 40. Muovetevi intorno alla piscina e usate la **manovella** nel **buco quadrato**. L'acqua comincerà così a sparire consentendovi di avere accesso ad un nuovo passaggio. Entrate e poi, una volta all'interno,

OUTHOUSES/3



cominciate a correre come dei pazzi fino a quando non raggiungerete l'ascensore in modo da non farvi raggiungere e mordere da un bel paio di serpentoni alquanto velenosi.

TRE CANILI E DUE GATTILI

Fate scendere l'ascensore in modo da raggiungere la Stanza 41 e poi, una volta qui, preparatevi ad affrontare un altro po' di cani. Dirigetevi quindi attraverso il cancello dentro la Stanza 42 facendo attenzione ai 3 simpatici canidi che vi stanno aspettando. Una volta che avrete eliminato anche questi fate rotta verso la casa del guardiano (43), quindi spingete la statua giù nel corridoio in modo da coprire il buco. La Stanza 44 è una Save Room quindi entrateci ed accantonate la **manovella quadrata**. Entrate quindi nella Stanza 45 e distruggete i 2 zombie. Spostatevi poi nella 46 e prosciugate lo scarico in modo da prendere la **Control Room Key**. Fatto ciò esplorate la stanza da letto per trovare il **Libro Rosso** che però non dovrete ancora prendere), la **Small Key** e i **proiettili** e poi dirigetevi verso la porta dove avete mosso la statua. Scendete ed entrate nella Stanza 47. Muovetevi verso il passaggio alla vostra sinistra dove si trova il nido di vespe e prendete la **Dormitory Key 002**. Ora correte rapidamente fuori dalla stanza e continuate a correre nel corridoio fino a quando non raggiungerete la 002 (Stanza 48). Qui usate la **chiave** e poi gettatela. Ci sono alcune **erbe** nascoste dietro la statua quindi, se ne avete bisogno, potrete pure fare il pieno. Dentro la Stanza 49 c'è uno zombie e un **caricatore**. Tornate indietro nella stanza 48 e prendete la **Dorm Map** e il **Plant 42 Report**. Ora spingete i cassonetti in modo da far comparire una scala. Scendete, avrete così accesso alla Stanza 50.

NON CERCATE DI AMMAZZARE LO SQUALO MENTRE SI TROVA IN ACQUA. LA PRIMA COSA DA FARE È INFATTI QUELLA DI PROSCIUGARGLI LA PISCINA IN MODO DA LASCIARLO MORIRE DISIDRATATO!

FISH & CHIPS

Spingete le 3 scatole nell'acqua in modo da creare un sentiero. La prima scatola deve essere tirata indietro per poter essere allontanata dal muro. Fatto ciò entrate nella doppia porta per avere accesso alla Stanza 51. Qui mettetevi a correre come dei pazzi e fate attenzione al grosso pesce. Fatto ciò seguite la direzione delle frecce segnata sulla vostra mappa per raggiungere l'altro lato della stanza e quindi entrate nella Stanza 52. Mollate la **Control Room Key** ed abbassate la leva per far scendere la stanza. Premete il bottone dopo la porta per aprire una piccola armeria nell'adiacente Stanza 53 e quindi entrateci. Prendete la **Dormitory Key 003**, i 2 **caricatori** e i **proiettili** ma assicuratevi di avere ancora un slot disponibile per la **Small Key** che troverete nella stanza 54. Una volta che avrete preso tutto ciò di cui avrete bisogno tornate indietro e risalite su lungo le scale.

UNA VOLTA UCCISI I RAGNI ESPLODONO LASCIANDO LIBERI UN SACCO DI PICCOLI ARACNIDI CHE DOVRANNO ESSERE ELIMINATI IL PIÙ IN FRETTA POSSIBILE.

C'E' UN RAGNO NEL BAGNO!

A questo punto tornate indietro nella Stanza 48 e quindi entrate nella 55. Assicuratevi di avere fatto il pieno di munizioni per il vostro fucile in modo da potervi prendere cura dei due ragni che si trovano qui dentro senza correre troppi rischi. Fate molta attenzione poiché potrebbe anche capitarvi di venire avvelenati comunque sia, per ogni evenienza, nella Stanza 43 potrete trovare un'**erba blu** con la quale annullare l'effetto del veleno. Una volta fatti secchi i ragni prendete il **nastro** e il **caricatore** e poi date uno sguardo al tavolo da biliardo. Prendete quindi il **libro rosso** e fate il pieno di munizioni in modo da essere pronti a dovere per il grande evento! Ora tornate indietro all'interno della stanza con l'alveare ed entrate nella Stanza 56. Mollate la chiave (solo quella, mi raccomando!) e poi entrate nella stanza adiacente (la numero 57) dove dovrete prendervi cura dell'ennesimo zombie. Raccogliete il **caricatore** dal pavimento e fate rotta verso la camera da letto. Qui prendete il **nastro di inchiostro** dalla scrivania usando la **Small Key** e poi salvate. A questo punto andate verso la libreria e rimpiazzate **V-Jolt Report** con il **Libro Rosso**.

avvicinare troppo, diventerà praticamente impossibile sparare con la dovuta precisione. Per questo motivo, una volta che li avete beccati con il primo colpo, continuate a "martellarli" fino a quando le loro carcasse non giaceranno immobili al suolo. Solitamente vi ci vorranno dalle 6 alle 8 revolverate per farli fuori con la Beretta, mentre con il fucile saranno sufficienti anche un paio di colpi ben assestati. Inoltre il fucile, così come tutte le armi più potenti, può infliggere danni multipli nel caso in cui i cani (o chi per essi) si trovino abbastanza vicini per cui potrebbe anche capitarvi di eliminare ben 3 cani con solo un paio di colpi!

CORVI

Solitamente hanno bisogno di uno o due colpi per essere abbattuti e le armi migliori per affrontarli in combattimento sono, strano a dirsi, proprio la vostra Beretta ed il pugnale che avrete in dotazione alla partenza. Ancora una volta il modo migliore per farli secchi è quello di lasciarli avvicinare per poi centrarli proprio in mezzo al becco o con un colpo di pistola o con una bella stilettata.

RAGNI GIGANTI

L'unico modo per eliminare queste simpatiche bestiole è quello di scaricarli contro una ingente quantità di proiettili e razzi assortiti. E' molto importante, in questo caso, riuscire a mantenere sempre una certa distanza tra voi e loro quindi cercate sempre di attaccarli da lontano centrandoli in testa con almeno una decina di fucilate prima che i maledetti riescano ad avvicinarsi troppo. Una volta che li avrete eliminati potrete cimentarvi nell'impresa, assai pió gratificante, di spiaccicare tutti i ragnetti che fuoriusciranno dalle loro carcasse.

YAWN

Il mio personale consiglio è quello di girare molto al largo da questi serpenti formato famiglia almeno fino a quando non sarete entrati in possesso del fucile a pompa. Infatti i loro attacchi sono in grado di infliggervi una enorme quantità di danni ed, inoltre, alcuni risultano pure velenosi. Vi ci vorranno circa otto, nove fucilate per farli fuori ma, considerando la loro abilità ed agilità nello schivare i colpi, avrete bisogno di un'ottima mira per riuscire ad eliminarli senza sprecare troppe cartucce.

MODALITA' DI FRUIZIONE

di Matteo Bittanti

Il cinema delle origini era molto diverso da quello attuale. Nasceva infatti, nelle intenzioni di Thomas Alva Edison, come uno strumento di intrattenimento destinato a una fruizione di tipo individuale. Sul finire del secolo scorso, l'eclettico inventore americano metteva a punto il cinetoscopio, un apparecchio in grado di simulare il movimento attraverso una successione molto rapida di immagini in sequenza. Principio - questo - su cui si basa non solo il cinema, ma anche i videogiochi. Edison non era particolarmente fiducioso nelle possibilità commerciali della sua invenzione e tuttavia ne produce una versione a gettone che distribuisce a bar e botteghe. Convinto che il cinetoscopio avrebbe avuto un futuro, nel 1894 un intraprendente imprenditore newyorkese decide di investire parte del suo capitale per aprire a Broadway una sorta di "sala di visione", dotata di una decina di macchine in tutto. Inizialmente, ottiene un grande successo: la gente fa la fila per poter vedere i brevi filmati - spesso osé, almeno per i tempi. Gli spettatori rimanevano a bocca aperta di fronte alle immagini in movimento, senza curarsi eccessivamente della originalità delle storie. Non sorprende il fatto che, una volta svanito l'effetto novità, il pubblico si disinteressi del cinetoscopio, considerandolo semplice meraviglia tecnica e non certo un nuovo mezzo di comunicazione. Nel frattempo, a Parigi i Lumières avevano perfezionato l'invenzione di Edison, proiettando le immagini in movimento su uno schermo di grandi dimensioni, consentendo quindi a più spettatori di assistere allo spettacolo simultaneamente. I Lumières battezzarono la loro invenzione "cinematografo" e il resto è storia.

Le analogie che sussistono tra l'evoluzione del cinema (di cui il cinetoscopio è illustre antesignano) e del videogioco, sono numerose: entrambi sono nati sotto forma di cabinati a gettone e collocati in bar o locali designati. Ma il videogioco, a differenza del cinetoscopio, nasce come strumento di intrattenimento destinato a una fruizione di tipo tanto individuale quanto collettiva, anzi, è soprattutto grazia a questa seconda possibilità che ottiene i maggiori consensi da parte di un pubblico ancora anonimo e indistinto.

Il primo videogame "moderno" appare nel 1972: è **Computer Space** (Nutting Associates), una versione evoluta di **Space War**, il gioco creato nel 1960 da Steve Russel su mainframe PDP-1. **Computer Space** è pensato e sviluppato nella prospettiva di venir fruito da due esseri umani che si sfidano in un'arena elettronica. Quasi contemporaneamente appare **Pong!** (Atari), sviluppato dal padre dell'industria videoludica come la conosciamo oggi, Nolan Bushnell. Al pari di **Computer Space**, anche **Pong!** nasce nell'ottica della fruizione collettiva, che rappresenta quindi un elemento costitutivo del nuovo medium e non un dato aggiunto dall'esterno in un secondo tempo.

Col passare degli anni, tuttavia, la forma dell'interazione videoludica si è modificata, privilegiando - soprattutto per ciò che concerne la dimensione domestica - la sfida tra l'uomo e la macchina. Ma l'idea di poter sperimentare collettivamente una esperienza elettronica non è mai venuta meno, anzi, la direzione presa dall'industria videoludica negli ultimi tempi conferma che se si vuole intuire quale forma avrà il divertimento videoludico prossimo venturo, occorre guardare alle sue origini.

L'interazione simultanea di più esseri umani, infatti, rappresenta la modalità di fruizione del gioco elettronico per eccellenza: nemmeno le più sofisticate *routines* di Intelligenza Artificiale possono rappresentare una valida alternativa alla competizione tra esseri umani. Il fatto che i risultati acquisiti fino a oggi nel campo dell'Intelligenza Artificiale applicata ai videogames non siano esaltanti, c'entra - ovviamente - ma resta il fatto che l'interazione collettiva umana non è estrinseca al videogioco, ma ne è parte integrante. Spesso molti dimenticano che il videogioco presuppone costitutivamente un giocatore, così come un film presuppone uno spettatore: il rapporto dialettico che si instaura tra le due componenti "in gioco" si arricchisce nel caso in cui i partecipanti umani alla simulazione siano più di uno.

E allora non stupisce che il tema più gettonato degli ultimi mesi sia il *multigaming*, la possibilità di videogiocare in rete e condividere esperienze elettroniche sempre più gratificanti in termini di coinvolgimento. La diffusione sempre più radicale di videogiochi concepiti non come media fruibili prevalentemente in modo individuale, bensì collettivo, si traduce in un'evoluzione del medium stesso. Detto in altri termini, il *videogaming on line* potrebbe non essere un mero trend, ma segnare il passaggio a una fase della storia videoludica.

E se il tipo di fruizione modifica il fruito, allora la trasformazione nel modo di giocare sarà accompagnata da una trasformazione nel modo di pensare e sviluppare i videogiochi. Così come il cinetoscopio è stato soppiantato dal cinema, allo stesso modo ciò che ora chiamiamo multigaming e che non ha ancora una configurazione precisa, potrebbe rendere obsoleta l'esperienza elettronica come la viviamo oggi.

Il cinema non è che una stanza buia in cui una serie di individui - la maggior parte dei quali non si conoscono - si riuniscono occasionalmente per assistere alla proiezione della medesima pellicola. Videogiocare in rete significa potersi confrontare su un medesimo videogioco con avversari umani spesso distanti tra loro migliaia di chilometri. Fenomeni come il successo dei cabinati collegati tra loro nelle sale giochi, la diffusione di strumenti come il multitap o di accorgimenti come il *link-up* che consentono l'interazione simultanea di giocatori umani, non sono che ulteriori tentativi di rendere l'esperienza ludica sempre più collettiva anziché solitaria. L'idea di equipaggiare Nintendo 64 di quattro porte joypad o di consentire il collegamento di più controller tra loro (3DO), mostrano come questa esigenza sussista non solo a livello di contenuto (software), ma anche di infrastruttura (hardware). Il film che vediamo al cinema e ancora prima gli aneddoti filmati del cinetoscopio, sono beni di cui si paga la fruizione, non il possesso. Per i coin-op è sempre stato così. Avverrà lo stesso anche per i videogames fruibili attraverso la rete? Arriveremo ad acquistare la singola esperienza e non più il prodotto inteso in senso hard?

Si accettano scommesse.

PRIMO PIEDE

La rubrica per chi ama il genere commerciale

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *Toshinden 2* (JAP, 50.000 lire), *Mortal Kombat 3* (USA, 50.000 lire), *NBA T.E.* (USA, 50.000 lire), *Bio Hazard* (JAP, 50.000 lire) e *Loaded* (USA, 50.000 lire). Offerta valida solo per Milano e hinterland.
Per informazioni telefonare allo 02/93569670 dopo le 19 e chiedere di **Matteo**.

VENDO per PlayStation versione USA i seguenti giochi: *Ridge Racer* L 50.000, *Toshinden* L 65.000, *Rayman* L 70.000, *WipEout* L 65.000 e *Alien Trilogy* L 70.000. Tutti i titoli sono in condizioni perfette. Chiamare solo se veramente interessati.
Per informazioni telefonare allo 081/5963501 ore pasti e chiedere di **Carmine**.

VENDO console Sony PlayStation Jappo, nuovissima (4 mesi di vita) con joypad originale + joystick + memory card + 2 giochi (*Ridge Racer Revolution* e *Street Fighter Zero*) ad un prezzo interessantissimo.
Per informazioni telefonare allo 015/881546 ore pasti (meglio verso le 13) e chiedere di **Stefano**.

VENDO per PSX: *Lone Soldier* (Pal) a L 90.000, *Johnny Bazookatone* (Pal) a L 90.000, Warhawk (USA) a L 90.000 e infine *Criticom* (USA) a L 90.000.
Per informazioni telefonare allo 0331/810756 ore pasti e chiedere di **Andrea**.

VENDO\SCAMBIO i seguenti CD per PSX: *Doom, Ridge Racer, Hi-Octane, WWF, Loaded, Actua Soccer, MK3, Twisted Metal, Worms, Tekken, DiscWorld, Warhawk, Rayman, Rapid Reload, Goal Storm, Striker 96, Johnny Bazookatone* e molti altri. Vendo inoltre giochi per Super Nes e molti numeri di *Super Console, Console Mania, Game Power* e *CVG*.
Per informazioni telefonare allo 0187/494145 ore pasti e chiedere di **Alexander**.

VENDO i seguenti giochi europei per PSX: *Krazy Ivan* (L55.000), *Extreme Pinball* (L50.000), *3D Lemmings* (L50.000), *Doom* (L60.000), *Wing Commander 3* (L60.000), *Zero Divide* (L50.000), *Jumping Flash* (L50.000), *The Need for Speed* (L50.000), *Goal Storm* (L40.000).
Vendo inoltre moltissime novità giapponesi ed americane.
Per informazioni telefonare allo 0583/709887 ore pasti e chiedere di **Toni Massimo**.

VENDO\COMPRO\SCAMBIO giochi per Sony PlayStation Europea.
Garantisco e pretendo massima serietà. Astenersi perditempo e pirati.
Per informazioni telefonare allo 0368/3392449 ore pasti e chiedere di **Giancarlo**.

VENDO i seguenti CD (in versione Pal) per PlayStation a L 65.000 l'uno: *FIFA Soccer '96* e *Ridge Racer*. Sono disponibile anche ad un eventuale scambio con altri titoli.
Per informazioni telefonare allo 0835/386190 ore pasti e chiedere di **Danilo**.

VENDO a L 50.000 cad. i seguenti giochi per PlayStation (Pal): *Ridge Racer, Destruction Derby, Air Combat, Doom, Loaded* e *Twisted Metal*. Cerco inotre *Tekken 1* a buon prezzo oppure in cambio di tre dei titoli sopra citati.
Per informazioni telefonare allo 0789/54021 dopo le 17 e chiedere di **Ranieri** o **Annamaria**.

VENDO per PSX: *Alien Trilogy* (USA), *The Need for Speed* (USA), *Actua Soccer* (Pal), *Adidas Power Soccer* (Pal), *Destruction Derby* (Pal), *WipEout* (Pal), *Doom* (Pal), Ridge Racer Revolution (Pal), *Mortal Kombat 3* (Pal), *Tekken* (Pal), *FIFA '96* (Pal). Prezzi trattabilissimi, tutto come nuovo.
Per informazioni telefonare allo 02/9520205 e chiedere di **Davide**. Solo zona Milano.

VENDO i seguenti titoli per Sony PlayStation in versione Pal: *Warhawk* (L 40.000), *ESPN Extreme Games* (L 80.000), *Tekken* (L 60.000), *Descent* (L 60.000) oppure tutto in blocco a L 230.000.
Vendo inoltre Game Boy + dieci giochi a L 160.000 trattabili.
Per informazioni telefonare allo 071/64768 ore pasti e chiedere di **Mirco**.
Annuncio valido solo per le Marche.

VENDO per PlayStation (Europea) in blocco e come nuovi *Ridge Racer* e *The Need for Speed*.
Il tutto a L 100.000 spese di spedizione comprese.
Per informazioni telefonare allo 0881/540090 ore pasti e chiedere di **Raffaele**.

VENDO per PlayStation versione Pal *WipEout* (L 40.000) e *Adidas Power Soccer* (L 45.000) più eventuali spese di spedizione.
Per informazioni telefonare allo 0376/693148 ore pasti e chiedere di **Alberto**.

VENDO Sony PlayStation Europea + 2 Joypad + Memory Card + CD Demo & Vip + 4 giochi (*Mortal Kombat 3, Ridge Racer, Fifa Soccer '96, Total NBA '96*) + Volante & Pedaliere.
Il tutto ovviamente in ottime condizioni a L 1.000.000 trattabili.
Per informazioni telefonare allo 0823/834049 ore pasti e chiedere di **Antonio**.

VENDO\COMPRO giochi per PlayStation Pal a metà del prezzo originale.
Ho disponibili tantissime novità come *Ridge Racer Revolution, Fade to Black, Adidas Power Soccer, Street Fighter Alpha*.
Inotre cerco anche *Space Hulk* e *International Track 'n' Field*.
Per informazioni telefonare allo 0543/67726 ore pasti e chiedere di **Matteo Monti**.
Attenzione: effettuo scambi esclusivamente in zona Romagna/Bologna.

SCAMBIO PlayStation Pal ancora in garanzia (due mesi di vita) + secondo joypad originale Sony + Memory Card + *Toshinden 2* + *Ridge Racer Revolution* + *Tekken* con Amiga 500 espanso a 1 Mb con secondo drive esterno o Amiga 1200 senza secondo drive (no Amiga 600) + giochi e monitor 1084 o equivalente con ingresso Scart per videoregistratore (il tutto in buone condizioni, astenersi rottami).
Per informazioni telefonare allo 0586/807436 dopo le 20:30 e chiedere di **Andrea**.

SCAMBIO *Ridge Racer Revolution* (Pal) con *Topolino*.
Per informazioni telefonare allo 0586/807436 dopo le 20:30 e chiedere di **Andrea**.

SCAMBIO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione Pal: *Zero Divide* e *Criticom*.
Cerco inoltre: *Loaded, Rayman* e *Street Fighter Alpha* sempre in versione Pal.
Per informazioni telefonare allo 011/852083 ore pasti e chiedere di **Nicola**. Annuncio valido solo per la zona di Torino.

CERCO i seguenti titoli per PSX: *Rayman, Loaded, Alien Trilogy, Resident Evil* e *Street Fighter Zero*.
Per informazioni telefonare allo 0536/20230 ore pasti e chiedere di **Marco**.

CERCO disperatamente *Road Rash, Extreme Games 2* e *Tekken 2* per Sony PlayStation in versione Pal.
Per informazioni telefonare allo 0825/503008 dalle ore 12:30 alle 15 e chiedere di **Ermanno**.

ATTENZIONE!

La redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità. In pratica ce ne laviamo le mani...

MAX PUBBLICITÀ SNC T.06/39740473

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES

1° TORNEO

A ROMA PER CONSOLE

F1

SONY PLAYSTATION

ISCRIZIONI APERTE

PARTENZA 14 OTTOBRE

Tekken 2 £.99.000

CON ESCLUSIVA T-SHIRT IN OMAGGIO

SONY PLAYSTATION VERSIONE ITALIANA IVA INCLUSA

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

I prezzi possono variare senza preavviso

VIDEOGAMES PER CONSOLE E COMPUTER

PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

Roma Via Cassia, 6/c
Tel. 06/33.33.486

Via Candia, 56
Tel. 06/397.435.17

RACCON

SCOPRI CHE DIFFERENZA TRA L'ANALOGICO E IL DIGITALE!

Prova il nuovissimo RACING CONTROLLER, il JoyPad analogico che ti permetterà un controllo più preciso in curva, in accelerazione e frenata!

Per le tue sfide in circuito dai tu la progressione ai comandi!

SCOPRI LA DIFFERENZA!!

ideato per:

- Ridge Racer™
- Ridge Racer Revolution™
- Wipeout™
- Air Combat™
- Cyber Sled™
- The Need for Speed™
- Road Rush™
- Sega Rally™
- F1 Live™

CAMBIO SEMIAUTOMAT

ACCELERAZIONE PROGRESSIVA

STERZATA PROPORZIONALE

TASTIERA SETTAGGI

READY FOR:

PlayStation

SEGA SATURN

Distribuzione Divertimento Elettronico VERTE italia

Distributore Esclusivo: C.D. VERTE ITALIA srl 21013 Gallarate (VA) Tel. 0331-226900 - Fax 0331/226999

< DaGLi SpeCIAliStI!

PIU' POTENZA!

NEW

FINAMENTE PUOI MEMORIZZARE I SALVATAGGI DIRETTAMENTE SU FLOPPY DISK

MEMORY DISK DRIVE

15 SALVATAGGI PER OGNI FLOPPY DISK

- SI CONNETTE DIRETTAMENTE NELLO SLOT DELLA MEMORY CARD
- UTILIZZA GLI ECONOMICI FLOPPY DISK A DOPPIA DENSITA'
- CONSENTE FINO A 15 SALVATAGGI PER DISCHETTO
- DESIGN IN PERFETTA SINCRONIA CON QUELLO DELLA TUA PLAYSTATION
- CONTIENE UN DISCHETTO CON OLTRE 100 TRUCCHI

PREZZO ECONOMICO SALVATAGGI INFINITI !!!

MECCANICA SONY GARANTITA 1 ANNO

L. 159.000

NEW

ADATTATORE UNIVERSALE SATURN

- FINALMENTE PUOI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI CHE VUOI SUL TUO SATURN
- E' SEMPLICE DA USARE, BASTA INSERIRLO NELLO SLOT CARTUCCE E GIOCARE
- FUNZIONA CON TUTTI I GIOCHI CHE CONSENTONO I SALVATAGGI
- CIRCUITISTICA ELETTRONICA DI ALTA QUALITA'

L. 59.000

MEMORY CARD 120 SLOT PS-X

- 8 VOLTE PIU' CAPIENTE DELLE NORMALI MEMORY CARD
- TOTALMENTE COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI CHE PREVEDONO L' USO DELLA MEMORY CARD
- COMPRENDE UN TASTO DI RESET PER UNA VELOCE CANCELLAZIONE DEI DATI MEMORIZZATI
- CIRCUITISTICA DI ALTA QUALITA'

NEW

L. 79.000

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE PS-X

- POSSIEDE TUTTE LE CARATTERISTICHE DEL MODELLO SONY CON IN PIU':
- MEMORY CARD INCORPORATA (CONSENTE DI SALVARE TUTTI I GIOCHI CHE LO PREVEDONO)
- ADATTATORE UNIVERSALE INCORPORATO

L. 109.000

ACTION REPLAY PROGRAMMABILE SATURN

- VITE INFINITE, CORSE VELOCISSIME, PUGNI DEVASTANTI
- CENTINAIA DI TRUCCHI COMPRESI NELLA MEMORIA INTERNA
- PUOI INSERIRE O CANCELLARE I TRUCCHI A TUO PIACIMENTO
- E' POSSIBILE COLLEGARLA DIRETTAMENTE AD UN COMPUTER TRAMITE PC COMM LINK

L. 99.000

PER VERI HACKER

COMPATIBILE SATURN E PLAYSTATION

UNITA' PC COMMS LINK

- FANTASTICO, ADESSO E' POSSIBILE COLLEGARE LA TUA PS-X E/O SATURN AL PC TRAMITE ACTION REPLAY
- IL SOFTWARE IN DOTAZIONE TI PERMETTERA' DI TROVARE E CREARE I TRUCCHI DEI GIOCHI
- ALTRE CARATTERISTICHE : MEMORY MANAGER E UNITA' SOFTWARE DEBUGGING-UPGRADE
- COMPLETO SUPPORTO INTERNET: SARA' INFATTI INDICATO IL SITO DATEL NEL QUALE TROVERETE GRATUITAMENTE TUTTI GLI AGGIORNAMENTI RELATIVI AL SOFTWARE, GLI ULTIMI TRUCCHI DISPONIBILI E MILLE ALTRE NOVITA'

L. 119.000

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

ESCLUSIVISTI PER L'ITALIA DEI PRODOTTI DATEL E NAKI
DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI ED IMPORTATORI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA (CONSEGNA IN 24H)

TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY